UCG

PSP专辑

VOL.11

PSP SPECIAL

SONY

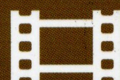
POWER

HOLD

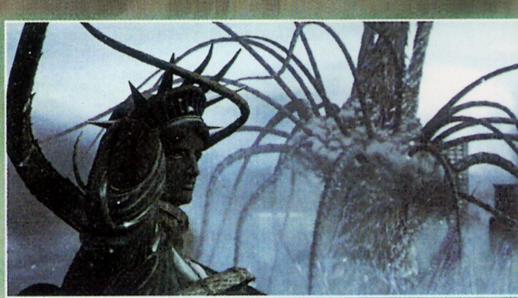
SELECT START

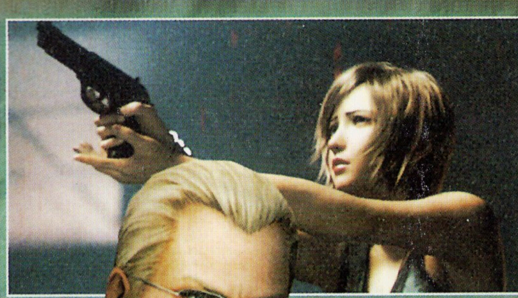
VOL

PSP





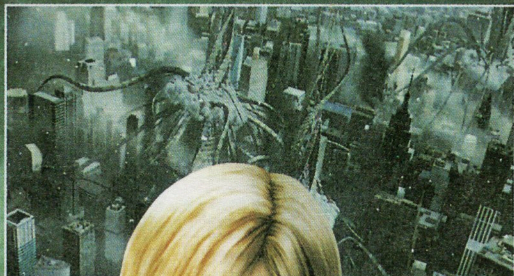
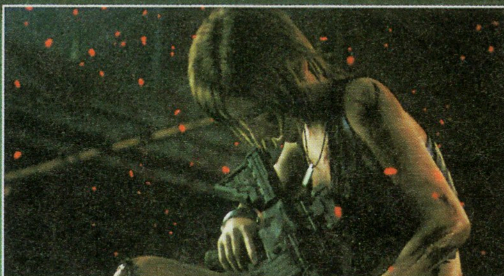


KARUD "BOSS" OWEN

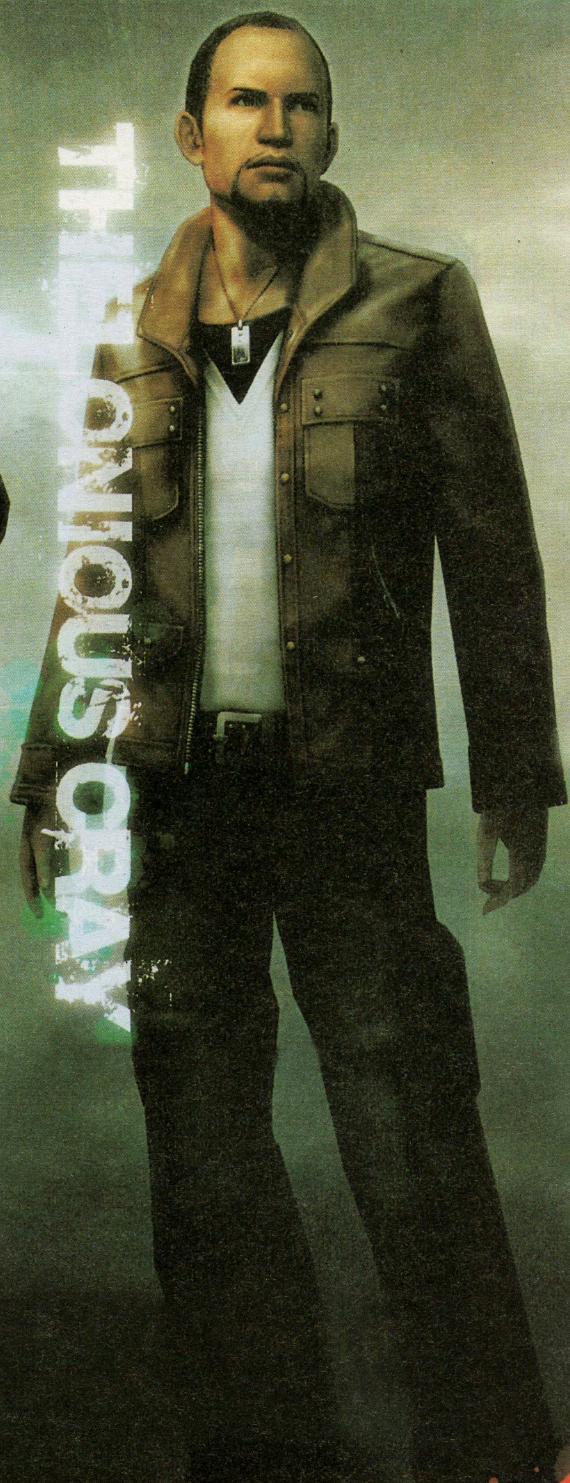
GABRIEL MONIGNY

[The 3rd Birthday®]

ザ・サード バースデイ






PLAYSTATION PORTABLE

PSP VOL.11 专辑

contents

特稿

业界声音

劲作主打星

玩转PSP

特别企划

缭乱博物馆

上手指南

典藏攻略

游戏剧场

游戏向导

感谢月亮出来咯提供书籍

梦回三国扫描制作

版权信息

主编：LIKY

责任编辑：胧月

出版单位：电脑报电子音像出版社

印刷：深圳市雅佳图印刷有限公司

发行：（0931）4867606

开本：16开 212毫米×278毫米

版次：2010年11月第一版

印次：2010年11月第一次印刷

印张：14

印数：3000册

字数：220千字

出版日期：2010年11月

定价：28元

ISBN 978-7-89476-553-6

PLAYSTATION PORTABLE

DVD光盘内容介绍

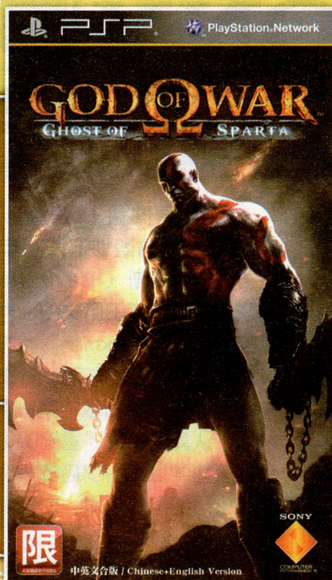
欢迎使用《PSP专辑Vol.11》数据DVD光盘，本光盘为PC专用，内容包括精选主题、实用软件、OST大派送。

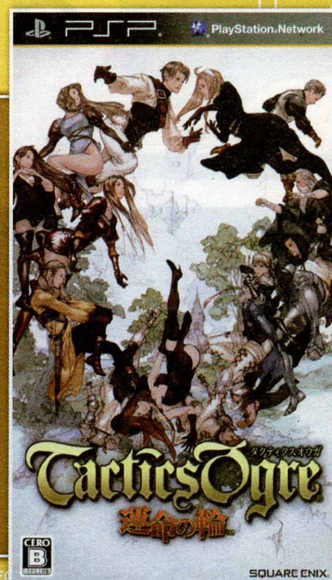
游戏典藏

皇家骑士团 命运之轮
战神 斯巴达幽灵
噬神者 爆裂
黑豹 如龙新章

使用方法

解压后放到记忆棒的ISO文件夹里，然后在PSP系统菜单的游戏选项里运行。



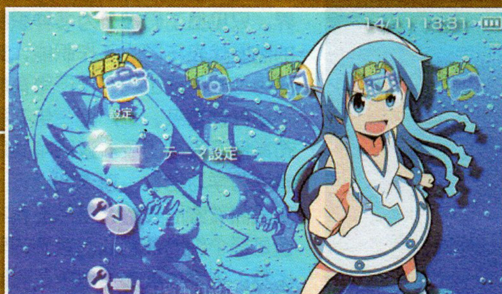


精选主题

数十款ptf格式主题任你挑

使用方法

PSP系统版本在官方3.71或自制3.71 M33以上，将扩展文件名为“.ptf”的文件拷贝到记忆棒的psp\theme文件夹里，之后在PSP的系统菜单的“主题设定”里进行自定义主题更改。





玩转PSP

常用软件和破解相关软件尽收其中

使用方法

请参考专辑中的PSP软件群英会和PSP全面破解指南栏目。

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

OST大派送

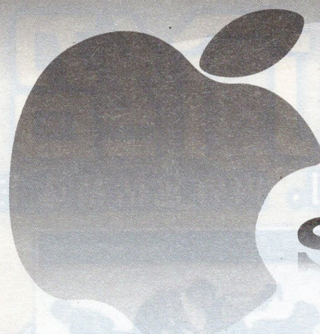
噩梦骑士
幻想传说 换装迷宫X
战场的女武神2 高卢王立士官学校

使用方法

MP3格式文件可以直接在电脑或PSP上使用。







苹果霸权下的 SONY 索尼圣战

文 Lancer



前苹果执行长约翰·斯卡利（John Sculley）还清楚地记得25年的一件小事：他和史蒂夫·乔布斯（Steve Jobs）一起收到了索尼联合创始人盛田昭夫的一件特别礼物，那是索尼的首批新款Walkman。乔布斯和斯卡利从没见过如此精致有趣的东西，乔布斯非常着迷，他把Walkman带回家后做的第一件事是把它"大卸八块"，认真地研究了里面的每一个零部件，顶礼膜拜般地学习那些小巧的零件如何被一件件地装配到小巧的塑料盒里，为索尼工艺的巧夺天工而赞叹。

几天后，乔布斯有幸参观了索尼的工厂，合理分工、井然有序的生产管理再次让他大开眼界。只见员工们被分为多种职能小组，不同颜色的制服代表不同的工作职能，穿着红色、绿色、蓝色工服的员工们在工厂里有序地工作、行动，一切井井有条，工厂里一尘不染，这一切都给乔布斯留下深刻印象。返回苹果后，乔布斯决定以索尼为学习目标。斯卡利说："当时的苹果工厂就是照着索尼建的，虽然没有不同颜色的制服，但是每个细节都和我们看到的早期索尼工厂一样优雅。史蒂夫的参考对象是当时的索尼。他真的很想变成索尼，而不是变成IBM，不是微软。他只想成为索尼。"

很多年后，索尼失去了当年创造革新产品的精神与实力，而传承旧索尼精神的苹果成为消费电子行业的霸王，地位超过了当年的索尼。iPod成为21世纪的Walkman，iPhone正在成为史上最畅销的手机，苹果的市值几乎是索尼的十倍。苹果对市场份额的疯狂掠夺正在影响索尼的游戏、手机、网络、笔记本电脑等各种产品领域，曾在工业设计实力上与苹果东西并立的索尼，不幸沦为一家失去潮流驾驭力的平庸家电厂。因为崇拜索尼而从IT业杀入消费电子行业的苹果得道成仙，而从消费电子业杀入IT业的索尼不愿就此沉沦。当PSP于欧美销量跌至谷底时，索尼正在策划其掌上娱乐产品最大规模的反击战，PSP手机与PSP2的传闻甚嚣尘上。有消息指PSP2将于2011年秋季发售，性能将比肩X360，屏幕质量将向iPad看齐。索尼可能会在高端市场上与苹果打一场硬仗。索尼的硬件派老臣子们都怀念"Sony"四个字母代表时尚、优质的美好时代，这一切从Walkman开始，而振兴掌上娱乐市场也将成为索尼恢复其品牌形象的关键，PSP2将关系到索尼下一个十年的兴衰……



斯金格爵士的最后一击

今年3月，《华尔街日报》报道索尼正准备全面仿效苹果的经营模式，将其悉心打造的"Sony Online Service"（SOS）变成索尼的iTunes，以该网络服务牵引新款智能手机与平板电脑，同时对抗苹果的iPhone与iPad。

2009年索爱手机出货量暴跌41%，PSP出货量也大幅降低了三分之一。为了迎战苹果，索爱的经营与开发制度有所转变。索尼集团与瑞典爱立信电话公司各持有索爱50%的股份，过去在经营和产品开发层面都是以爱立信方面为主。随着智能手机时代的到来，索尼在开发手机方面扮演了更活跃的角色。原VAIO部门的铃木国正成为一位关键人物，他不仅同时掌管VAIO和手机开发，也同时代表平井一夫参与SCE和网络化产品与服务部门大小事务的决策，是斯金格任命的"四个火枪手"之一。现在铃木国正的首要目标就是挑战苹果。

霍华德·斯金格长期住在东京索尼总部附近的一家酒店里，居住环境舒适，但谈不上富丽堂皇。他居住的套房有卧室、浴室和相当宽敞的餐厅与客厅，一张小桌子上摆着电脑与传真机，还有他的妻子珍妮弗和两个孩子的照片。日本酒店业的入住率在经济危机的水深火热之时已经降到最低点，斯金格这种长期租客对所有酒店来说都是令人垂涎的贵宾。"这间房子的价钱一天比一天便宜，他们开出了难以置信的低价。"斯金格笑道。

斯金格没有在东京置业或者租一套正正经经的房子，是因为他原本就从没想过在日本常住。2005年他当上索尼CEO时，选择住在纽约的豪宅里遥控日本总部的运作，每逢周末就飞回英格兰与家人一起享受天伦。然而经济危机爆发后，他80%以上的时间都要呆在日本。2008年金融危机肆虐之时，他肠胃旧疾复发，无奈在东京的医院里度过了圣诞节。他说："那时我感觉已经走到了老年生命的边缘。"





斯金格上任后对索尼进行了数次重大改革，每次都因为意想不到的状况打破了他的计划。被金融危机再次破坏索尼复苏计划后，身心交瘁的斯金格没有像外界猜测的一样引咎辞职，而是进行了最后、最彻底的改革，他扫清了以中钵良治社长为代表的保守派，放权于自己的四个心腹，索尼集团进行了全部事业群的业务整合。斯金格知道上天已经没有多少时间给他挥霍，他将这次改革视为最后一击。长期关注索尼的投资专家William Drewry说："这可能是他将索尼带回峰顶的最后机会。"

在索尼的振兴之路上不断有意想不到的对手出现，除了微软、苹果、任天堂这些老对手外，战线过长的索尼在一些新业务上也腹背受敌。不到两年时间，一家叫做Pure Digital的新公司占领了17%的录像机市场，在该领域苦心经营多年的索尼处境尴尬。索尼在2006年就推出了自己的电子书，两年后亚马逊以一款Kindle席卷市场，不给索尼留下任何喘息机会。在2008年10月的一个会议中，斯金格将索尼比作正驶入危险海域的泰坦尼克号，摆在眼前的问题已经不是如何前进，而是如何躲开冰川。于是他把索尼划分为两个主要事业群，提拔了4个英语流利、有西方化改革思维的高管，他们被外界称为称为"四个火枪手"。平井一夫作为这四个火枪手中最受斯金格器重的一员，统领了SCE、VAIO、Walkman等主要产品线，而铃木国正负责为索尼创造统一的网络服务，将索尼所有新一代电子产品连于一体。iTunes的运营模式就是索尼的学习对象，为此斯金格亲自出马从苹果挖来了Tim Schaaff，由他担任索尼软件开发的首位大主管，PSN的工程师团队和索尼集团内负责网络计划的其他数十名高层技术人员都由他掌管。Schaaff的团队是平井一夫网络化产品与服务部门的核心，其目标是将苹果的"i产品体系"复制到索尼。

斯金格进行公司结构改革的根本目标是打破索尼存在已久的部门间敌对关系，索尼已经有太多产品深受其害。索尼电子书Sony Reader就是一个受害者。该产品先是由索尼家庭音响部门的一群工程师开发，他们的目标是在iPod的强袭中振兴Walkman品牌。斯金格是该产品的强力支持者，但早期版本在日本惨败。日本人对电子书产品的淡漠使索尼做出了错误的判断，同时由于缺乏部门间的合作，Sony Reader的内容资源不足，这是败给亚马逊的主要原因。对斯金格来说，幸运的是索尼虽然内部不合，但所有人都有一点共识，那就是必须不断创新，开发出Walkman、PlayStation那样的划时代产品。穷困的索尼每年依然投入50亿美元的研发经费。

索尼的SOS计划进展缓慢，但平井一夫有的是耐心，他说："这就像城市规划，我们可以从小处开始，不能指望一夜间就建成一座纽约市。"10月初，索爱宣布其已经拥有Android智能手机市场19%的占有率，正稳步成为全球最大的Android手机厂商，目前智能手机已经占到索爱手机销量的一半。在日本，索爱已经在事实上掌控了Android市场，并初步形成了对抗iPhone的实力。Xperia系列手机在日本发售半年后，已获得智能手机市场21%的占有率。上个财季，索尼营业额为16亿欧元，净利润从1200万欧元提高到4900万欧元。索爱首席执行官Bert Nordberg表示，如果不是因为电路板和液晶屏供应紧张造成的产能瓶颈，索爱本财年将会交出一张漂亮的成绩单。

过去两年来，索爱巨幅裁员约7800人，这才是索爱本财年扭亏为盈的实际原因。智能手机业务的增长无法弥补其整体销量下降的事实，上个财季索爱手机总销量降低了26%。索爱品牌在全球手机市场上的占有率仍保持4%不变。索爱的前方有iPhone，后方有数不尽的Android竞争对手，周围还有Windows Phone、塞班、黑莓等多种操作系统夹击。要在这激烈的竞争局势中脱颖而出，索爱必须拥有一种可超越所有对手的主打功能，游戏是索尼能够想到的惟一优势。



内乱的终结

2008年6月，索尼爱立信推出了一款以游戏为卖点的手机F305，对着这款无论是性能还是操作都一无可取的手机，市场分析家们挠破头皮，不明白索爱为何不借用兄弟公司SCE现成的PSP技术。一位熟知详情的内部人士说，索爱不是不想借PSP开拓玩家市场，只是SCE与索爱之间的关系比竞争对手还要恶劣，双方的关系处于"冰冻状态"，霍华德·斯金格爵士火热的"Sony United"激情也化不了这团坚冰。

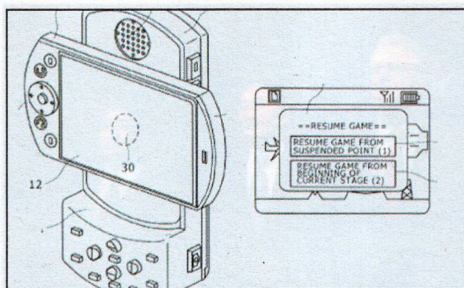
索尼与爱立信合并后，曾将旗下的Walkman和CyberShot品牌授予索爱手机，短期内确实有所成效，成为索爱手机的鲜明特色。但智能手机的崛起打乱了索爱的战略，因为过于迷信索尼集团带来的多媒体优势，索爱对智能手机领域漠不关心，当它意识到智能手机将成为手机行业的大势所趋时，iPhone已经统治了市场，消费者对索爱手机身上的Walkman和CyberShot商标视若无睹。知情人士称，索尼已经认识到索爱的"战略性错误"，因此绝对不会在索爱手机上打出"PlayStation"的商标。

2006到2008年间，PSP手机的传闻不绝于耳，根据索爱提交的多款专利图可以断定，当时至少有3款以上的PSP手机处于研发阶段。索尼内部各事业群之间"老死不相往来"的隔绝状态导致这些方案挨个流产。2007年前因久多良木健的独断专行，但凡打起"PlayStation"主意的兄弟部门大多自讨没趣，Walkman部门在2000年左右开发的一款掌机因SCE的反对而难产，录像机部门的PSX也败得惨烈。2007年后，平井一夫取代了久多良木健，权力交接过程中，顽固派们依然掌握大权，斯金格与平井一夫的改革计划听起来振聋发聩，具体到各部门的实施阶段就全变成了空喊口号。直到2008年金融危机之后，斯金格在空前的灾难中实施了最严厉的改革，保守派被悉



数夺权，倡导多年的团结口号才开始落到实处。与此同时，PSP在欧美销量雪崩，iPhone、盗版等多重打击已导致PSP在欧美的软件市场处于完全停滞状态，硬件销量随之呈现自由落体式暴跌行情。SCE比索爱更需要一款新机型振兴其PSP业务。于是在2009年7月，PSP手机研发项目组正式成立。

自从2009年初以来，SCE内部几乎每个月都有高层变动，阻碍改革的保守势力已被悉数剔除。2010年春，索尼对SCE进行解体重组，首先将其更名为“索尼网络娱乐平台”（SNE Platform），经过亏损部门的剥离与新部门的重组整合之后，成立新的SCE。8月23日，SCE总部从青山搬进了港区的索尼集团总部Sony City。至此，SCE从一个相对独立的实体真正成为了索尼网络化产品与服务部门的一分子，跨部门项目合作的阻力被完全清除。大约就是在那时，围绕SOS网络的全线新产品计划全速展开。除了PSP手机外，《华尔街日报》中所说对抗iPad的产品据业界推测有可能就是PSP2。根据10月份出现的可靠规格情报，PSP2可能采用5.3英寸的高清屏幕，这与传闻中第二代iPad低端机型的5.6英寸屏幕非常接近。如果索尼要对抗iPad，首先要减少自身同类产品的种类，避免实力被分散以及不必要的内部竞争，将全部实力集中于一款最优质、最有潜力的产品。所以如果索尼要全力推进它的5.3英寸PSP2，就没必要再出一款可玩游戏看电影的平板电脑跟自己抢饭碗。苹果i系列产品的崛起是对消费电子世界市场细分理念的颠覆，几十年来，索尼、松下等电子厂商通过多样化的产品满足不同用户层的需要，实现总销量的最大化。



索尼就是在这种战略惯性下把自己的产品线越拉越长，最终失去了能引领潮流的明星产品。传统电子厂商至今仍倾向于以抽象的工业型号为其新产品定名——这就是未脱离工业时代产品思维的表现，也是消费电子产业传统势力在苹果面前集体败退的原因。

诞生于数字时代的PlayStation拥有不同于索尼传统产品思维的时尚气质，16年来它一直努力保持统一的品牌形象，不会用数不清的产品编号把消费者搞得晕头转向。将PlayStation打造成对抗苹果的主力品牌，也是履行了当年“21世纪Walkman”的誓言。在2009年初进行的集团改组中，被斯金格提到最高战略地位的网络化产品与服务部门就是以SCE为主体，由SCE的平井一夫为主要责任人，以PSN作为SOS的根基，这就预示了在未来对抗苹果的战争中以PlayStation为主要武器的战略规划。索爱、SCE与VAIO三大事业群融合后，SCE与索爱可共同开发对抗iPhone的手机，SCE与VAIO可合力迎战iPad。把三根稻草拧成绳才具有牵制苹果的韧劲。

据可靠业界消息，PSP手机早已研发完成，之所以迟迟未公布，是因为还有几个重要问题尚未得出定案。首先是商标应该是Xperia还是PlayStation Phone，其次是游戏应通过Android Market还是PSN提供下载。Xperia是索爱好不容易建立起来的品牌，目前正处于上升期，弃用着实可惜。但PlayStation Phone这个名字对于其目标用户将更具吸引力。商标问题是PSP手机酝酿多年却数次流产的症结所在，按照统一化战略的需要，应以PlayStation Phone为名，采用PSN或SOS为软件供应渠道，独立于现有的Xperia/Android Market组合之外。今后以PlayStation Phone/PSP2组合对抗苹果的iPhone/iPad组合。无论是iPhone还是iPad，游戏都是最重要的软件类型，索尼在游戏操作、传统大作方面具有优势，在价格方面也会有更大的回旋余地。索尼或许无法凭借游戏功能抢夺iPhone用户，但至少可以努力使PSP手机成为玩家的首选。PS2有1.4亿用户，而当前iPhone用户不过7000万。由于操作界面的限制，虽然iPhone4性能远超PSP，但真正流行的只是一些廉价的休闲游戏，今年App Store的软件总销售额大约能达到17亿美元，其中游戏软件应该不会超过10亿美元。比起全球游戏软件市场每年超过300亿美元的规模（其中掌机软件市场规模超过百亿美元），苹果提供的游戏市场规模实在太小，App Store对于独立小开发商来说是一座金矿，但0～10美元的定价标准若在游戏业普及，将成为软件商的噩梦。第三方在积极加盟App Store的同时，更希望索尼或任天堂为他们提供一块更大的掌机市场，他们不愿看到iPhone过于流行，以至于百亿美元的市场空间从此消失。当索尼扛着传统掌机的大旗进军手机市场，他们将一呼百应。



开启未来的网络之钥

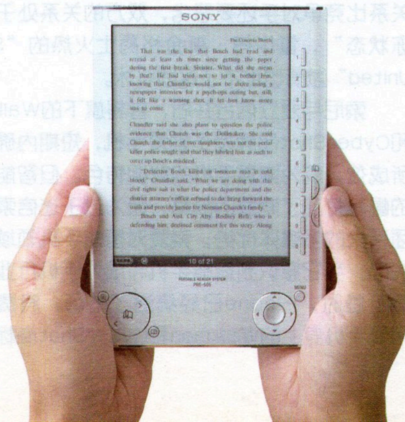
今年第三季度，PSP的销量由去年同期的300万台减少到150万台，在日本之外的地区PSP都已进入生命周期的晚年。苹果推出AppStore之后，挤占了PSP最后的生存空间。原本希望以下载经营模式扭转局面的PSP go因定价太高，在市场上没有激起任何波澜。索尼知道要和iPhone讲性价比，惟一的方法是采用手机行业的标准经营模式，将硬件成本转嫁于包年话费，与移动网络运营商合作实现低价上市——这将成为PSP手机的突破口。

据业界可靠消息，PSP手机可能性最高的上市时间是明年春季，应该会在3DS的前后上市。3DS的出现将把掌机业的硬件价格标准提升到新高度，带手机功能的PlayStation Phone若以战略性低价上市，将有效狙击3DS，同时将欧美已经一潭死水般的PSP软硬件市场激活。PSP go之死除了硬件本身价格过高的原因外，下载软件定价过高也是PSP的网络发行业务难以展开的问题根源。合理定价应该是UMD版除去生产、包装、运输和零售利润之后的价格，也就是说应该是UMD版价格的6成左右。该价位对发行商的利润率不会有任何影响，却可大大提高玩家的购买欲。PSP go虽然被贬得一无是处，但在防盗版方面令发行商十分满意，同样采用下载销售模式的PSP手机可有效遏制被发行商深恶痛绝的猖獗盗版现象，增强他们为PSP开发游戏的信心。手机用户的构成更加多样化，还可为第三方扩大游戏人口创造机会。

SCEA市场部副总裁Peter Dille说，无法随时在线大大限制了PSP的发展。索尼将PSN和SOS作为集团未来发展重点，希望提高硬件与网络服务之间的依存度，可时刻在线的PSP手机更符合集团战略，也更符合智能手机时代的用户习惯。网络是掌上设备的必然趋势，任天堂在掌机无线网络服务方面已经比索尼领先一步。但受其自身资源所限，任天堂始终不愿迈入手机领域，如果与手机厂商合作，难保不会像当年与索尼合作开发SFC光碟机一样引狼入室。时下只有索尼具备掌机全时在线的全部条件，借助索爱的技术与手机行业资源，将PSP手机打造成掌机网络先锋，是索尼的掌机与手机事业共同突围的绝好商机。目前统治互联网行业的社交网络已经在手机上呈现燎原之势，用掌上设备在线玩社交网络中的休闲游戏，是一个潜力巨大的市场。一部能随时“偷菜”的手机会大大提高对休闲玩家的吸引力，Zynga的《FarmVille》今年6月在AppStore上推出后，立即成为最受iPhone用户欢迎的软件之一。通过全时在线的休闲游戏，和操作性更好的传统游戏，对休闲用户与玩家兼收并蓄，充分挖掘市场潜力。

全时在线的特性在传统游戏类型上也大有可为。目前网络已成为家用机玩家日常游戏中不可分割的一部分，XBOX LIVE年收入超过10亿美元，每天有数千万人通过XBOX LIVE和PSN在网上激战。网络的高粘着性特点大大提高了玩家对主机的忠诚度。手机网络进入3G时代后，《怪物猎人 携带版》那样的大型掌机游戏在技术上已经能够通过手机网络实现稳定的在线游戏，PSP从局域网时代迈入互联网时代的条件将随着PSP手机的发售走向成熟，潜力无穷的掌机网游市场正敞开大门。

当前PSP在欧美和日本可谓冰火两重天，本



土市场的活跃完全归功于《MHP》创造的社会现象。日本中小学校活跃的游戏环境为PSP的联机热创造了条件，但欧美中小学校是NDS的天下，以中青年为主要用户群的PSP难以形成联机游戏的氛围。手机网络让所有玩家都能随时随地享受联机乐趣，将欧美年轻人中已十分可观的网游市场渗透到掌机业，日本的狩猎热也可向乘坐电车通勤的工薪族们大面积蔓延。网络运营模式可彻底断绝PSP盗版肆虐的现状，并为发行商带来可观的新盈利渠道，为移动运营商的网络服务增收。有软件收入和网络收入支撑，还可以制定更低的硬件价格以期迅速扩大用户基数。同时网络盈利模式也可在根本上解决软件定价的难题，经过iPhone的洗礼，未来掌上设备的下载游戏主流定价恐怕很难突破10美元，为避免大型掌机游戏无利可图，只能用包月或道具收费方式盈利。盗版把亚洲游戏产业逼上了网游之路，深受盗版毒害的PSP看来迟早要步其后尘。



如果索尼倾SCE与索爱之力用PSP手机对抗iPhone，那么基于战略延续性的需要，PSP2应支持3G网络。据传PSP2的内存容量为1GB，具体性能未知。虽然媒体报道中多数在大肆宣扬PSP2性能可匹敌X360，但一些已经拿到样机的开发商并未对PSP2性能有任何惊讶表现。与内存512MB的iPhone4一样，PSP2的1GB内存主要用途应该是高速便捷的多媒体应用，与X360的512MB内存完全是两种不同的概念，媲美高清家用机性能对PSP2毫无益处。高清游戏的高成本已经使日本第三方不堪承受，如果软件价格较低的掌机游戏也向高清家用机看齐，必然遭到第三方的集体背弃，硬件价格、耗电及散热量都将高到玩家无法承受的地步。Epic Games最近用虚幻引擎3开发的《无尽之剑》画面惊艳，证明了iPhone4的性能对掌机来说已经够用。去年曾有传闻称PSP2将采用与iPhone相同的PowerVR处理器技术，与iPhone4相当或略高的性能是PSP2的合理选择。与iPhone4竞争的筹码是更专业的游戏与更好的操作性，同时以网游式经营作为软件的主要盈利模式，实现最合理的软硬件定价。

SONY

终极使命

去年11月，索尼首次对外公布其SOS网络计划，它既是"Sony Online Service"的缩写，又是一个求救符号，暗中代表了索尼以此自救的愿望。索尼的计划是将其所有内容制作部门与关联行业资源全部集中于SOS网络，为其全部网络化产品提供统一的用户体验与丰富内容。索尼预计到2012年，SOS每年会创造3000亿日元的销售收入，之后不断高速增长。预计2011年发售的PSP手机和PSP2是实现这一目标的关键。平井一夫说："达到那样的收入水平，就可以贴补硬件收入，这就是我们所期待的未来。"

按照索尼的构想，今后索尼所有的电子产品都可以通过同一个SOS账户在网络上通行无阻，PS3与PSP手机和PSP2用户可以在同一个网游世界里随时随地共同冒险，硬件将以极低的价格提供，以多种硬件产品笼络数量最多的用户，成为一座可由硬件商、软件商、服务供应商共同享用不尽的金山。索尼是当今世上唯一一家在游戏、手机、电脑、电视等娱乐终端都具有足够影响力的巨型集团，霍华德・斯金格相信，网络融合的终极使命将由索尼完成。



PlayStation Phone/PSP2的足迹

2005年

1月20日： 彭博财经社报道索尼将会把PSP的月产量提高到100万台，久多良木健在采访中首次提到为PSP添加手机功能的计划。

1月21日： 久多良木健表示将推出一款周边装置，将PSP变成手机。

2006年

9月1日： SCEJ开发研究本部长川西泉在《日经BP》采访时表示他很有兴趣将PSP变成手机，并且在技术上完全有可行性。

9月4日： 索尼爱立信产品及应用规划高级副总裁坂口立考在瑞典的一个媒体会议上暗示正准备开发PSP手机，不过"惊喜要留给未来"。坂口表示索爱不是要开发游戏机，而是在手机中添加游戏功能。这说明SCE与索爱之间对于PSP手机在游戏和通话功能的主次方面存在歧义。

2007年

6月1日： 网上出现索尼爱立信提交的一份游戏手机专利图，屏幕部分采用旋转式设计，按键配置与PSP相似。

9月7日： 有消息称索爱将公布带有动作感应功能的游戏手机，但不会贴上PSP的商标。

9月14日： 索爱总裁Miles Flint表示PSP手机的相关技术尚未完美，需要先确保其作为一部手机的可靠性。

11月22日： SCE首席运营官Jim Ryan向印度的《经济时报》透露："PlayStation和索尼爱立信都非常成功，将二者联合起来是绝对有可能的，不过距离商业化产品的推出还需要一段时间。"

12月12日： 《Stuff》杂志出现PSP手机图，该杂志设计的假想图高贵优雅，采用双向滑盖设计，获得网上一片赞叹之声。

2008年

2月16日： 《Sony Magazine》报道"PSP款式的手机显然正在开发中"，该设备"将于2月初发售"。

3月7日： 又一张由索尼爱立信提交的游戏手机专利图出现在网上，专利描述中表示这款手机使用触摸屏，可以将屏幕中的软键盘切换为PSP的按键设置或手机键盘按键设置，通过触觉模拟技术，按到屏幕中不同键位就会有特定的振动感，此外还有加速计和力回馈功能，该设计方案提交于2006年，后来被弃用。

6月25日： 据《Marketing News》报道，SCE与索尼爱立信之间的关系处于"冰冻状态"，知情人士称"SCE永远不会把它的PlayStation品牌给一个手机项目"。

12月16日： Eurogamer报道，一些来自发行商的消息指出，索尼不仅正在开发PSP新机型（即PSP go），软件开发商们已经在忙着为PSP2制作游戏。

2009年

1月15日： 索尼发布了关于PSP后续机种的意向调查，选项中有增加GPS、蓝牙、触摸屏、内置硬盘等选项，这被认为是PSP2的开发方向。

1月17日： 英国手机行业新闻网站Mobile Today报道，PSP手机迟迟没有出现的原因是索尼爱立信拒绝使用PlayStation的商标，知情人士称除非索尼在没有爱立信方面参与的情况下独立开发手机，否则不会有PSP手机出现。索爱方面的借口是"手机的性能达不到如此尊贵的品牌需要"。

1月26日： IGN网站声称根据其多个可靠消息来源，PSP2已经在开发中，将采用多点触摸技术。

1月27日： 对于IGN的传闻，索尼方面的发言人说："这是安静的一年，所以我们本以为可靠的一些网站开始捏造PSP2的传闻，说是可以把你送到世界各地、在时空中穿梭、将以幼犀牛角为动力……"

2月20日： SCEJ官网招聘测试员，"评估一款新游戏机"，业界观察家认为可能是PSP手机或PSP2的初期样机。

6月27日： 《日经》报道索尼计划从7月份开始成立一个项目组，开发结合PSP与索爱手机功能的新产品。

7月7日： Eurogamer报道PSP2将采用Imagination Technology的PowerVR技术（与iPhone同一系列），处理器芯片代号"Hydra"，每秒多边形处理能力1.3亿。

2010年

3月4日： 《华尔街日报》报道索尼计划在2010年推出一款对抗iPhone和iPad的产品，据称这是一款"融合笔记本电脑、电子书和PSP"的便携式设备，对应索尼的SOS网络服务，该项目由VAIO部门负责人铃木国正指挥。

8月11日： Engadget援引"可靠消息渠道"称，索爱将于年内推出一款融合PSP Go与Android3.0智能手机系统的游戏手机，采用类似于PSP go的滑盖造型，使用长条状触控板模拟双类比摇杆操作。游戏将通过Android Market在线商城下载，确定的游戏包括《战神》、《使命召唤：现代战争》、《小小大星球》等。

9月10日： 《致命格斗》开发商Netherrealm工作室执行制作人Shaun Himmerick表示PSP2的软件开发工具包已经发放到开发商手中。

9月23日： SCE英国分公司发布招聘启事，要求招聘对象"有手机游戏开发经验，有Android开发经验者优先"。

10月25日： Kotaku网站的可靠内部消息指出，PSP2将会采用高清屏幕，尺寸比PSP大1英寸，内存将达到1GB，并采用独特的背部触控操作，预计2011年秋季发售，可能会在E3 2011期间公开。

10月26日： Joystiq曝出可信度极高的PSP手机样机图，规格为1GHz Qualcomm MSM8655芯片和512MB内存，Android系统、长条状触控板等设计均与之前传闻相同。该手机内部代号为"宙斯"。

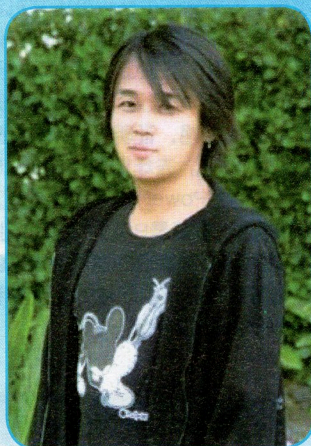
10月28日： SCEA市场部副总裁Peter Dille在CNN采访时说，无法连接到手机网络大大限制了PSP的发展，以及在PSP上全面开展PSN网络服务的计划，暗示了为PSP添加手机功能的迫切愿望。

10月29日： 索尼副社长加藤优在财报会中确认，SCE与索尼爱立信合作开发的"新产品"将于合适的时机公布。

11月2日： EA高级副总裁Patrick Soderlund确认EA早已收到PSP2的开发工具包，不过目前不便透露。

《异说 012 最终幻想》制作人访谈

译 雷伊



野村哲也

本作的创作制作人，同时也负责各角色的插画设计。

由于凯因（カイン）和闪电（ライトニング）的参战，以及援护系统的追加，《异说 012 最终幻想》（以下简称《DDFF》）的战斗变得更加刺激。这里，我们就《DDFF》的制作经纬、新角色以及追加系统方面，来听听作为游戏核心开发成员的野村哲也先生和高桥光则先生怎么说。



高桥光则

导演，负责项目的管理，同时也担任战斗系统设计。

“Duodecim”以及“012”所蕴含的谜

——能否谈一下本作的开发始末？

野村哲也（以下简称野村）：在制作完毕了《异说 最终幻想》（以下简称《DFF》）之后，我们逐渐积累并磨练了此类游戏的制作经验，因此我觉得与其就这么画上句号，倒不如趁热打铁推出续作，应该会做得更加有趣吧。于是我找高桥谈了一下，但他表现出积极的意愿是在过了一段时间之后。

高桥光则（以下简称高桥）：在着手制作《异说 最终幻想 国际版》（以下简称《DFFUT》）的时候，我脑海中就开始出现制作续篇的想法了。很难得有机会制作如此全明星角色阵容的游戏，而且我们开发人员自己也觉得有意犹未尽的地方，“如果要制作续作的话可以这么做”像这样的妄想有很多很多。（笑）于是我们大家一起向野村发出了“想要制作续篇”的请愿，并得到了他的同意。

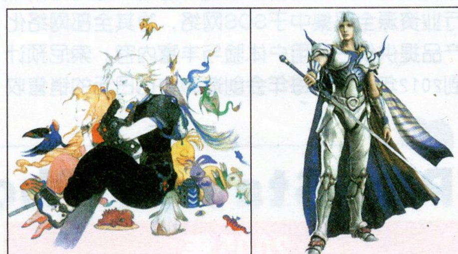
——标题原文中的“Duodecim”到底是什么意思呢？

野村：在拉丁语里是“12”的意思。“012”是为了和拉丁语表示的数字相呼应。《DFF》是讲述轮回的、周而复始的战争的故事。描述了诸神的第13次战斗，为轮回画上了终止符。这次描写的是在那之前的第12次战争，因此标题中就加入了这样的含义。但是对于开发成员们来说，除此以外还想了很多。

高桥：就是这样。“012”这个表现与这次的内容非常吻合，不过到底是怎么吻合，如果说出来的话就涉及到剧透了（笑），所以目前只能先请大家记住这是有含义的。

——本作的开发概念是？

高桥：前作是献给《最终幻想》粉丝的《最终幻想》20周年纪念作品，那种热闹的庆祝气氛将在本作中得到继承。而且哪怕是多一点点也好，我们希望能有尽可能多的玩家来玩这款游戏。从前作的玩家们那里我们得到了很多意见和要求，通过对这些做出回应，我们分析了那些没有购买前作的玩家之所以没有购买的原因并对这些方面的问题进行了改善，研究如何让它们更容易被接受。我们尤其希望所有购买了前作的玩家都能再来玩这款续作，这样的想法非常强烈。另外还有正统进化的部分和革新的部分如何融合的问题。除了战斗系统方面的追加之外本作还有革新变化的部分，但这从“怎么变化那么大”这层意思上来说也许会难以预测。但是如果实际去玩的话就会发现大家都想要这样的东西，所以敬请大家期待续报。



凯因和闪电以外的新角色



——作为新加入的角色，选择凯因和闪电的基准是什么？

野村：凯因是我自己以前说过如果有机会制作续作的话就一定会加入的角色。我想看看在《DFF》这样跳跃场面很多的对战动作游戏中，如果有龙骑士的跳跃的话会怎么行动起来。我自己的要求就只有这些，剩下的就交给高桥先生等人来进行选择了。

高桥：闪电因为是《FF》最新作主人公所以加入的角色。新角色还有其他几个，但是由于UMD容量比较吃紧，所以确切的人数现在还不好说。不过，前作的角色在本作中会全部保留。（译注：根据最新消息，《FFⅦ》中的蒂法、《FFⅫ》中的梵已确定将加入本作。）

野村：新角色不会和前作人数一样，不会多到各作品都加一人这样的程度，但也不会只



是三四个人。从某种程度上来说还是很热闹的，我想值得大家在续报期待会有什么角色出现。

——新角色是考虑到各作品的平衡而增加的吗？

高桥：这个现在还不能说。（笑）不过，这并不只是根据我们的喜好而擅自加入的，我们还重视到作为对战游戏来说角色各自不同的游戏感觉，以及角色自身的人气。

野村：下次公开的新角色，可是能让高桥说出“如果不能追加这个角色，那么就没法做续篇”这样的话的角色哦（译注：即蒂法）。

高桥：我就是这么努力地去争取的！（笑）

与EX模式成对存在的援护系统成为新的核心

——这次追加的援护系统，是出于什么理由而加入的呢？

高桥：在本作立项的时候，野村首先表示“战斗部分要加强，这是对续篇来说最重要的”。《DFF》是有着RPG要素的对战游戏，对手不管是电脑还是人，攻守的策略性是很重要的。因此我认为增加更多攻击的选择肢应该成为重要的一点。

野村：前作中，很多角色都是以从EX模式进入EX炸裂技这样的战斗方式作为行动准则的。所以，这次我们的任务就是不让所有角色都只有EX模式这一个选择，要导入重要的选择肢。作为这个命题的答案，高桥等人带来的是援护系统。

——那么，就是说这是一个和EX模式同等重要的重要因素吗？

高桥：是的，因为前作是以EX模式作为中心来进行战斗的，重视如何更有效率地积累EX槽的战略是主流，而援护系统则是与EX模式一样，是个非常重要的系统。在本作中，如何运用EX模式和援护系统这两根支柱进行战斗是非常重要的一点。通过追加与EX模式成对的系统产生了新的选择肢，这就避免了产生一边倒的战术策略。

——EX模式和援护系统，是如何区分使用的呢？

高桥：EX模式是在关键时刻一鼓作气释放的大技，而援护系统则是零碎使用，大致感觉就是这样。援护系统是就算发空了也不要紧，只要进行攻击就会积蓄，随着时间经过会减少。通过积极的进攻就可以得到恩惠是其特征。也有象征EX模式和援护模式成对存在的新系统，敬请期待。

——援护角色使用的必杀技，有几种选择肢吧？

高桥：不是的，作为援护角色的角色虽然是可以选择的，但必杀技是固定的。但是，虽说是援护系统，我们也为了发挥各角色的个性考虑到了必杀技的种类和平衡性，因此我认为大家会乐在其中的。

——如果自己和对手同时发动援护的话，那画面中就会显示4个角色，看起来就像4人对战或2对2的组队战了呢。

高桥：这是我们作为视觉效果方面的冲击力而考虑到的一个部分，因为和EX模式成对的系统，如果做得太不起眼那是不行的。但是，内存方面的限制果然还是非常严峻的，我们是在界限边缘好不容易刚刚好才加进去。（笑）

——在试玩的时候我们并没有感觉到处理有所缩水，玩起来也没觉得有压力。之前没有考虑过实际做成4人对战或组队战的方向性吗？

高桥：如果这么做的话，发动EX炸裂技时画面会固定，这样的游戏系统就要从根本开始重新审视，否则我认为是不会好玩的。《DDFF》毕竟只是一款追求1对1的系统的游戏。

——如果是上级者的话，似乎可以使用夹杂了援护的连续技攻击呢。

高桥：与援护角色进行连携，是这个系统最为爽快的一点。游戏中也有意识到连携的用武之地，在玩家操作的角色与援护角色的组合的基础上，在什么时间呼出什么技能这样的思路是非常庞大的，因此越是研究就越会出现各种各样的连携连续技。创造出意外的连续技，这从我们的角度来说也很期待的。顺带说一下，如果提升难度的话，电脑可是会对玩家使用非常厉害的连携的。



——那这是一个对初学者来说很难的系统吗？

高桥：对于我们追加的任何东西来说，在追加新系统的时候，都会注意到避免增加太多系统而导致游戏变得过于复杂。本作也是一样，虽然我们堪称奢侈地加入了各种各样的系统，但能称之为主轴的毕竟只有EX模式和援护系统。其他系统都是由作为主轴的系统派生出来的，我想大家会非常自然地这么去理解。

——在试玩中，我发现援护系统不仅可以用来攻击，还有防御的用法。

高桥：因为如果仅仅做成出现同伴进行攻击的系统那就没什么意义了，它是有着几种用途的。虽然在东京游戏展2010中大家可以接触到本作，但实际上在那次的试玩版中，尚未介绍的系统也夹杂在了里面。因为没有特别说明所以也许会弄不明白，但没想到其中也有些人察觉了它们的存在。我们不想让它被当成一款仅仅是追加了新角色的续作，因此抱着这种想法试玩版是以加入全部系统的状态出展的。

前作角色、既存系统、全部都有新要素和小秘密？

——前作登场的角色在必杀技和能力方面也经过了调整吧？

高桥：是的。几乎没有角色是没有经过调整的，几乎所有角色都追加了新技能。尤其给人改头换面感觉的应该是弗里奥尼尔（译注：《FF II》的主人公）了吧。因为在第一作和《DFFUT》中我们真的获得了相当多的用户们的反馈，我们一边对此进行参考一边做着调整。另外就是，所有角色都增加了可以称之为“3P颜色”的新服装。因为我们在寻找有冲击力、给人的印象改变巨大的题材，所以敬请期待。尤其是加兰德（译注：初代《FF》的敌方角色），值得特别留意。（笑）

野村：新服装里既有以天野喜孝先生的设计为基础进行创作的，也有来自意外的“捏他”的，可是很有趣的哦。另外，根据角色的不同，前作中就有的2P服装也进行了细微调整，有些地方虽然改动不大但也经过了加工。

——前作中的角色出现了，那剧情模式的内容会变得怎样呢？

高桥：暂时不做回答。（笑）除了剧情内容之外，其他地方也准备了很大的秘密，因此请大家期待续报。

——武器、防具或者饰品什么的种类增加了吗？

高桥：是的，不仅是新加入的物品，也有重新审视了平衡性的物品。因为追加了援护系统，这也对各个装备的性能有着影响。

——那，地图数量呢？

高桥：前作的地图全部保留了，也有新加入的。除了这次公开的来自《FF X Ⅲ》的孤源摇篮之外，还有几个新地图，数量上差不多和追加的新角色一样。

——所以说，这些都是和追加的新角色

有关联的地图吗？

高桥：这个还不太方便说。（苦笑）不过，这些都并不是随随便便就加进去的地图。

——乐曲也是本作的魅力，在试玩的时候我听到了《FFXIII》的《闪光》的混音版等新曲子。

高桥：虽然还在调整之中，但可以告诉大家这次的BGM数量可能差不多会是前作的两倍。原本选择该加入什么曲子就很让人头痛了，另外也有像前作那样直接加入FC版音源的曲子。

——前作中有类似邂逅通信的要素，这次在通信方面有什么小秘密吗？

高桥：通信对战是肯定会有的，对战之外也有很多内容。虽然前作的邂逅通信获得了非常高的评价，但这次我们准备的是与邂逅通信截然不同的、非常能激起玩家主动性的秘密。

——能否继承前作的记录，或者继承之后会有特典什么的吗？

高桥：虽然记录是可以继承的，但由于这触及到了新系统的核心部分，所以具体内容现在还没法说。我们不想让前作的玩家抱有"又在玩一样的东西吗"这样的想法，想让它变成一部有着新鲜乐趣的作品，因此有原封不动继承的部分，以及不原封不动的部分，所以究竟继承到什么程度现在还在探讨阶段。

野村：前作的继承要素是肯定会有的，希望还没有玩过前作的玩家，能够去玩玩9月16日发售的前作的廉价版并等待新作的发售。

东京游戏展中能玩的试玩版中还加入了指令战斗的进化版！

——关于东京游戏展中展出的试玩版，能详细谈谈吗？

高桥：我们准备了三种难度，首次接触的玩家、以及很久没玩忘了怎么操作的玩家可以选择简单的引导模式来玩。另外，虽然试玩版中去掉了召唤兽系统，但是在最终的成品中这当然还是会加入的，并且我们也准备了新的召唤兽，因此这方面也敬请各位期待。

——在试玩版中，也能选择使用指令来操作角色的RPG式战斗风格呢。

高桥：这是前作中的指令战斗完全优化后的产物。前作中这作为一种尝试来说还算不错，但操作起来却比较困难。这次我们一边降低门槛一边重制AI等，以便让平时只玩RPG的人也能顺利上手。以这种操作方式来进行游戏的话，还能体会到即时战略游戏的味道呢。

——那么，最后再对大家说些什么吧。

高桥：我们是把这部作品当作正统续作、以让玩过前作的人也能再次以新鲜的感觉来玩为目标而制作的。其实还有很多想说的情报，能让大家发挥想象并迎接新作的到来那么我们会非常高兴的。关于新角色的情报也请大家期待。

野村：虽然有些走漏风声的感觉，但藏掖了这么久的游戏终于能够公布于众了。这次的话发售日不会那么遥远，从现在开始每个月都会公布新情报，因此请大家好好期待。

问问野村哲也先生

角色设计

"闪电的人物设计，因为有在《FFXIII》的时候画了没有公开的，所以就参照当时的图来画了。但是，当时的武器设计是由其他同事来负责的，所以这是我第一次画"烈火刃"（译注：Blaze Edge，闪电的武器）。各种各样细小的部件太多了，画起来可很伤脑经。（苦笑）凯因的话，最初是从斜前方看过来的角度来画的，但是天野先生的原画给人的印象太强了，和他的风格不太吻合所以重新画了。另外，天野先生的原画是可以看到凯因的眼睛的，虽然我想效仿着这么做，但是制作人员们却表示在EX炸裂技的时候会摘下头盔，希望人物插画能够把眼睛遮住，所以就变成了现在的样子。"



问问高桥光则先生

闪电的性能

"闪电的设计概念，就是Optima Command。闪电这个角色如果没有Optima的话应该是无从谈起的吧。开发当初，我们为Optima如何融入前作的系统感到非常头疼，也摸索了Optima以外的方向性，但是最终的结论还是没有身为《FFXIII》的角色却不用Optima的这个选择。虽然是一边切换Attacker、Blaster、Healer的职业一边进行战斗，但勇气攻击（ブレイブ攻击）是因职业而异的，它们各自的性能动作等有着很大不同。因为我们调整了各职业技能的平衡性，因此使用起来说不定会意外的顺手。顺便说一下，Healer可以使用回复勇气值的回复魔法，但是回复量如果太多的话就有犯规嫌疑了，因此如何令其平衡花了不少工夫。因为在使用回复魔法之后会给敌人可乘之机，因此使用的场合其实是有限的，但因为可以和原作中一样连续使用，所以连续按键的话是可以回复很多勇气值的。从目前的版本来看的话，开发成员们经常会躲在暗处进行打按键来使用回复魔法呢。（笑）"

问问高桥光则先生

凯因的性能

"凯因的设计概念是'位置创造者'。因为说起龙骑士的话就要说到空中战，因此他可以在空中像漂流一样移动，在对手的上方或侧面占据优势位置。他在性能方面的一个重要特征，就是可以取消勇气攻击后的破绽。因为在吹飞对手之后按△键可以进行简易的空中冲刺，因此可以采取追击对手并连携下一步攻击这样的战略。因为如何占据对自己有利的位置变得非常重要，所以也许越是对地形详细理解的人就越能够用好他。另外，在连续技攻击中如果向上或向下移动滑杆的话，就可以在连续技的第二段向上或向下击飞敌人，派生出新的技能。此外，作为龙骑士特征的跳跃攻击，也有着蓄力、或者是跳跃中能够稍作移动这样的小秘密。也许会让人觉得他是个能够有很大发挥余地的技术型角色，但在开发内部却认为他很容易上手。"



这是改变过去的未来之战！



[The 3rd Birthday]

ザ・サードバースデイ

“《寄生前夜》系列”沉寂多年后再度复活，本作大打“换装”和“系统”两张牌，阿雅这次可谓女性魅力全力发动，媚而不妖。残破的衣服勉强可以遮住违禁部位，至于“服装越破防御力越低”的系统设定简直是引诱玩家去挑战极限玩法。而另一部分期待剧情或游戏体验的玩家则更关注在柔美肢体的背后，玩家能否流完了口水再次获得心理上的共鸣。也罢，不管你关注的是哪方面，这次的报道都不会令你失望。

文 胧月

A·RPG	寄生前夜 第三个生日		
	The 3rd Birthday		
Square Enix	预定2010年12月22日	日版	1人
6090日元	对应周边未定	推荐玩家年龄：未定	

支持阿雅的人

夏娃·布莱娅

悲愤失声的阿雅
究竟在向谁瞄准？

イヴに何が起きたの？

带走夏娃的谜之人物

阿雅的妹妹，虽相貌相似但并无血缘关系。她和阿雅曾亲如一家地相依为命，但目前行踪不明。虽在搜寻过程中与阿雅见面，却与某不明人物一同离去。

布兰克博士

理性而不易捉摸的青年

組織もコードどおりに動けば楽な

▲掌管CTI电脑系统的青年，曾经与CTI的主任海德一同开发深潜系统。

いっちょ決めてよ アヤ！

▲布兰克对阿雅亦非常关照。

遥望巴别尔的
布兰克在想什么？

CTI特任研究员，深潜搜查班的主要技术员。"布兰克"是他的别称，意为"空"（blank），本名尚且无人知晓。

怀疑阿雅的人

加琉德·BOSS·欧文

CTI搜查总部的统帅，通称『BOSS』。他本是被看好的FBI精英，因为扭曲者的出现而担任CTI的局长。从放出的截图看，他似乎会在剧情中死去。

かせる必要はない

谨慎监视阿雅的男人

まるでツイステッドだ

CTI的内部被阴谋和策略席卷

◀加琉德带上防毒面具搜索着CTI的办公桌。这里发生了什么？他又想做什么？

この機会を待っていた

改变过去的异端之力 “深潜”

能够改变过去的特殊能力

阿雅的深潜不但能控制眼前的人，更能逆时间而返，凭依到过去的人身上。可即便通过改变过去来避免世界走向毁灭，也必定会导致其他人牺牲，阿雅该如何选择？

深潜的实施并非一帆风顺

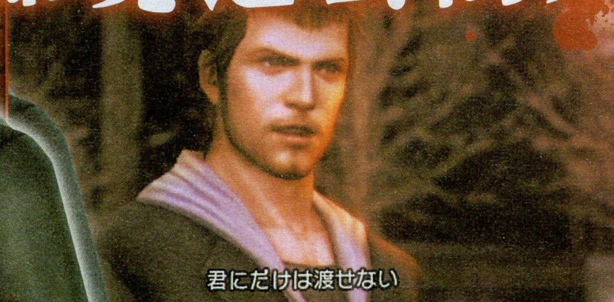




▲CTI中也有像加琉德这样不认同深潜系统的人存在，而且他似乎对阿雅有着明显的疏远之意。

知晓过去的人

凯尔·麦迪甘



▲阿雅在执行任务时遇到凯尔，对方似乎对夏娃的行踪了如指掌。谈吐不多的凯尔出现的目的是什么？

“夏娃将再次出现在红雾的巴别尔中”



凯尔不知道阿雅已丧失记忆



原政府警卫人员，在《寄生前夜2》中与阿雅和夏娃相遇，当时作为二人的保镖与她们一同生活。目前他和夏娃一样处于失踪状态，而在截图中我们也能看到凯尔与夏娃站在一起的景象，难道带走夏娃的神秘人就是他吗？

阿雅·布莱娅

隶属CTI的特别搜查官，丧失了过去的记忆，性格上也失去了从前的坚强。她是深潜系统的惟一适应者，虽畏惧战场却又不得不挺身而出。据野村哲也称，这张图主要是为了表现出“扭曲”这一游戏概念，不过大部分人应该都把目光投射到阿雅光洁的腋下了，你也是吧？

守护现在的人





对阿雅抱着绝对的信赖



■阿雅与加百列进行射击演习对战，战绩为1胜29败。加百列作为超一流的狙击手，依然把拯救克雷的任务交托给了阿雅。

阿雅能够背负起同伴的信赖吗？



◀▼加百列决定誓死保护阿雅，同时阿雅也没有辜负她的期待，决定通过深潜来借用加百列的身体。

从上空对阿雅进行援护



▲乘坐CTI的直升机，加百列用瞄准镜搜索着阿雅的行踪，并冷静地狙击阿雅身旁的敌人。



战斗的力量与同伴的羁绊

令深潜能力暴走

LIBERATION（解放）

“解放”能令深潜能力发生暴走，提升阿雅的战斗能力。在游戏画面的右下方可看到一条粉红色的LIBERATION槽，在攻击敌人时该槽会获得积攒，满槽之后即可发动“解放”能力。发动后阿雅能够进行超高速的移动，同时敌人的行动也变为慢动作。在装备手枪的情况下，阿雅还会进入手持双枪的特殊装备状态。

将凶恶的扭曲者瞬间送葬

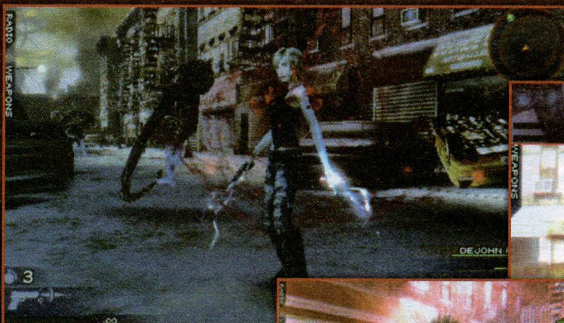


▲发动LIBERATION后的特殊能量弹能冻结扭曲者的意识，任阿雅宰割。

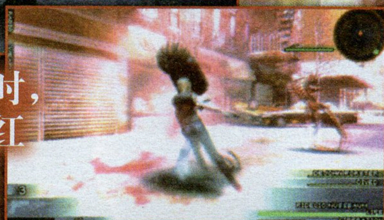
高速移动并回避敌人的全部攻击



◀此状态下，阿娅不但能够高速移动，还会自动对敌人的攻击做出回避动作。不过在LIBERATION发动过程中，粉红槽随着时间逐渐减少，减至零时自动解除状态。



能力发动的同时，空间被染成赤红



加百列・蒙西妮

CTI深潜搜查班的特别搜查官，担当阿雅的助手，经常能依靠自身的活跃将战况向有利方向引导。她的狙击能力出类拔萃，是阿雅的远距离战教官。

与同伴连携
CROSS FIRE（交叉火力）



和同伴一起攻击特定敌人的连携技，当阿雅周围有我方士兵时用枪械瞄准敌人，屏幕的中下方会出现一条LINKAGE槽，当该槽积满后发动攻击，周围的士兵也会向同一个目标开火。

▶面对巨大的BOSS或血量较厚的敌人可以用交叉火力集中攻击。

《最终幻想XIII》女主人公参战？

SE即将推出的本作和另一款游戏《异说 012 最终幻想》将存在互换服装，阿雅会以闪电的经典扮相大杀四方。该套战斗服也会存在破损的设定，承受一定伤害甚至可看到胸前的路希刻印。虽说衣服破损后防御力会降低，但该看的景色毕竟是不能错过的。（笑）

新服装
传说的闪光女战士
COSTUME LIGHTNING

在不明空间里出现
巨大扭曲者

阿雅身处不明的失重空间里，空间的中央是扭曲如龙卷的巨大扭曲者。在这里要活用深潜系统，凭依到不同的人身上寻找攻击机会。

充斥着不祥的广阔空间

▲外形和配色都令人极度不舒服的空间，阿雅要在这里与巨大的扭曲者对抗。在被捕捉前消灭掉它吧！



▶对方的弱点究竟在哪呢？

击溃所有扭曲者！



武器也得到忠实再现！

▲穿上这套衣服，绝对可以出色地达成任务，救回最重要的妹妹。

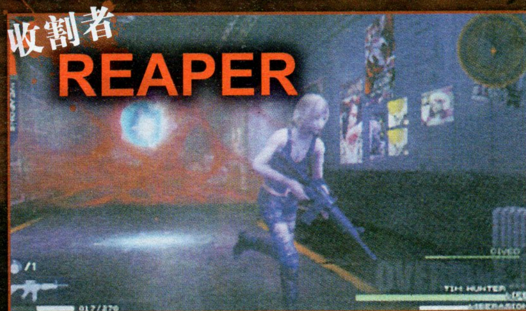
◀武器也原封不动地搬了过来，能否由枪形态变为剑形态呢？

多种多样的扭曲者

扭曲者（Twisted）是本作中出现的怪物统称，其又可分成多个小物种。下文就将展示一些扭曲者的具体物种给玩家，先预先做好应对准备吧。



收割者 REAPER



▲收割者用蓝色的光搜寻阿雅，如附骨之疽地追杀到任何一个地点。

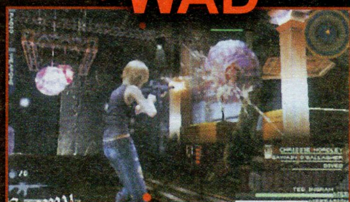


▲身体的巨大镰刀状部位攻击力惊人，不仅如此，它还能以空间移动瞬间杀掉目标，看上去非常棘手。



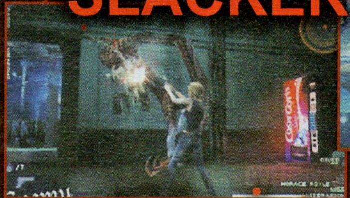
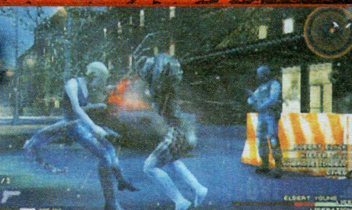
▲先使用深潜绕到它的背后，然后伺机逃脱，这是目前应对它的最佳办法。

填塞者 WAD



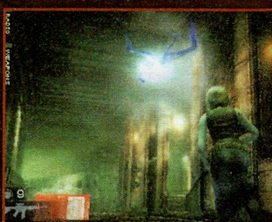
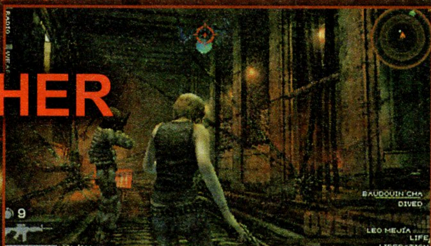

◀▲轻飘飘浮在空中的小型扭曲者，由于身形细小而很难瞄准。其身体膨胀时是阿雅攻击的好机会，不过要注意对方吐出的毒球。

隐蔽者 SLACKER

◀▲长着四肢的人型扭曲者，大部分时间躲藏在物体的暗处，用细长的手腕对阿雅发动突袭。

绑架者 SNATCHER

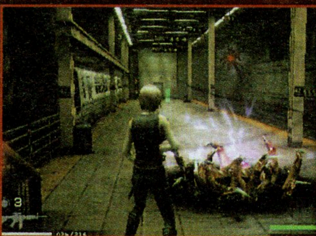



▲蜘蛛外形的绑架者能用背后的光袋使目标一时失明，轻松剥夺对方的自由。

◀一旦靠近绑架者生出的黑块，就可能受到爆炸穿刺的伤害。

流浪者 ROVER

▼拥有螃蟹的外形和压倒性的攻击力，是阿雅很难单独应付的棘手怪物。

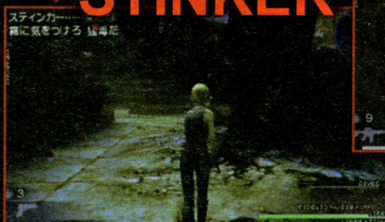
◀流浪者一般处于半透明的浮游状态，它会先放出探知器搜寻敌人，确认目标后再实体化。




▲流浪者的气泡会引起强烈的爆炸，注意不要碰到。

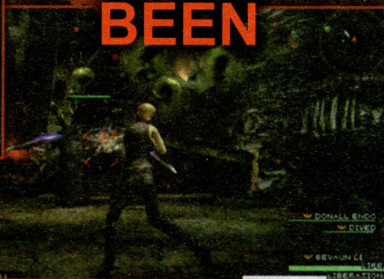
◀被捕捉到的猎物面临的是穿刺受死的命运。

恶臭者 STINKER




◀▲一般的恶臭者以针攻击人类，而有的个体也会大范围播撒毒雾。

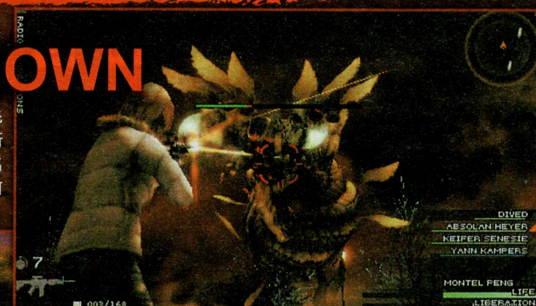
蜂 BEEN

▲▶几乎不移动的炮台型扭曲者，通过发射毒弹攻击人类。当其受到一定程度伤害时，会团成红色泡泡进行自我修复。

未知 UNKNOWN

▼▶拥有昆虫翅膀般的羽翼，飞翔在空中的扭曲者。由于它是新出现物种，因此暂时没有固定名称。它会释放巨大的泡泡攻击阿雅，看上去很难躲避。





◀▲凭依到驾驶战车的士兵身体上，用炮击对付强大的“未知”。注意别让战车的耐久值降到零。

与城市一同被拯救的CTI成员

阿雅通过深潜返回过去，改变了城市被摧毁的命运。图中的克雷沐浴着红色的光芒，并称赞阿雅“令曼哈顿再次恢复了呼吸”，看来阿雅应该出色地完成了任务。



对抗强敌的手段

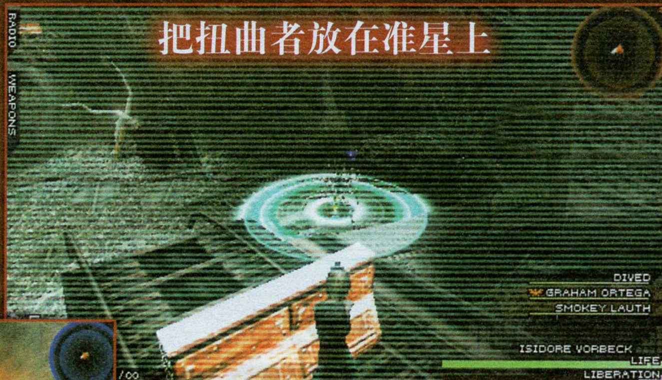
要对抗扭曲者这种特殊生物，普通的热兵器是不起作用的。除了阿雅的深潜能力外，还要配合各种强力武器才能清扫掉它们，接下来就为大家介绍本作的高性能武器。

卫星炮

从遥远的宇宙卫星向地面发射强力的激光，只要玩家使用照准装置指定攻击坐标，来自卫星的毁灭光线就能摧毁目标地点。伴随激光的强烈爆炸，即便是生命力顽强的扭曲者也会成片地被杀死。



▲首先利用深潜与装备了卫星炮的士兵互换身体。



把扭曲者放在准星上

▲卫星炮的瞄准画面与显示屏相仿，地面出现的蓝色光圈就是卫星炮的瞄准范围。

用强力的激光歼灭敌人！

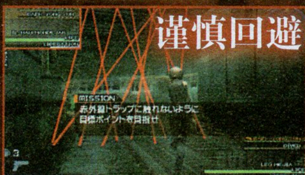
◀准星中的扭曲者被激光照到后立即烟消云散，卫星炮没有弹数限制，只不过每发射一次后需要大量时间来填充下一发的能源。

任务一 回避陷阱

为调查扭曲者而出击的阿雅不知为何却要回避红外线陷阱，这种对人专用的陷阱为何会对扭曲者提供庇护？注意，一旦碰到这些红外线就会发生爆炸。一边回避光线，一边搜寻扭曲者吧。



▲士兵对红外线陷阱一筹莫展。



谨慎回避

▲红外线交织成的网格拦阻了阿雅的去路。

任务二 狙击

用狙击枪瞄准强大的扭曲者“流浪者”，救出被困住的两名士兵。瞄准镜有两个放大级别，切实瞄准扭曲者的身体狙击吧！



援护苦战的士兵



中央车站

▶纽约最大的火车站如今也成为扭曲者们的巢穴。

操作方法确认

目前，本作的操作方法已经完全公开，玩家只要记住“锁定后攻击”和“发动深潜”这两项基本就可以了。游戏的操作并不复杂，在战斗的过程中便可自然掌握。



操作提示

用深潜凭依到扭曲者背后的士兵身上，能够为阿雅找到良好的射击点。当屏幕中出现多个可凭依对象时，按△+方向键可切换凭依对象。由于不同的士兵携带武器有所差别，选择性能优良的武器也是玩家的原则之一。

▲角色体力减少时替换一个身体，这样能保持长久的战力。

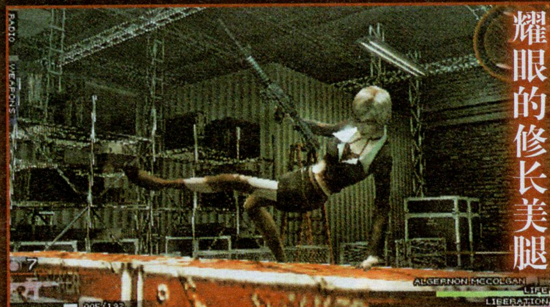


◀自动回避敌人攻击的“解放”让阿雅进入无敌状态。

阿雅全新OL制服诱惑登场

本作中，阿雅承受敌方伤害会致使服装破损，也就是通常说的“爆衣”。阿雅的着装除了默认的羽绒服外，还有OL套装、《FF X III》女主人公互换服装等等。百变女郎阿雅的说话方式也会随着换装而变化，比如换上OL装后的措辞更像一名职场女性。该设定在同社的NDS游戏《西格玛倍音》中也曾出现。

眼镜仅仅是为了更好看！



耀眼的修长美腿

▲凭借单手支撑轻盈地越过障碍物，看来短裙并不影响阿雅的行动。阿雅的短发也与眼镜极为搭调。



承受伤害后丝袜破损

▶承受敌人的攻击后，阿雅的长筒黑丝变得破破烂烂，腿部的露出度越来越高。继续受到攻击会变成什么样呢？届时请到游戏中亲眼目睹一番吧。

新服装
OL套装

COSTUME
SUIT

职业女性的黑色套装下露出红色的内衣，眼镜，项圈加上腹部的两条细带，令人浮想联翩。这是一套不需要爆衣就已经性感十足的服务类服装了。

进入战斗前的准备室
作战指令室

任务出击前，阿雅要到作战指令室进行战前准备。作战指令室分为若干区域，进入其中的“深潜室”可连接中央显示器，为阿雅换装。不同的服装除了外形外，是否还有性能上的区别呢？

武器库

THELONIOUS CRAY
へたな装備は命にかかわるぞ!

▲挑选战场上使用的武器，新获得的武器也可在此试射。

锁柜间



▲在这里同样可为阿雅换装。

深潜室



▲海德把任务的执行要点告知阿雅。



◀从中央的显示器可选择任务并进行各种其他设定。

ACT

怪物猎人 携带版 3rd

モンスターハンターポータブル 3rd

Capcom	预定2010年12月1日	日版	1～4人
5800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	



绚烂开幕 狩猎狂宴



《MHP3》再有两星期不到的时间便将问世，此前在《掌机王SP》、《怪物猎人狩猎志》等刊物中已多次对游戏的新闻进行了详细报道。然而厂商怒涛般的宣传攻势一波接一波，丝毫没有懈怠的迹象。在本次的专辑里，广大猎人迷又能一饱眼福，抢先领略游戏的更多风采。

文 胧月

鸟龙种 红彩鸟

彩鸟是家用机版《MH3 tri》中登场的新怪，这次的红彩鸟则是它的亚种。它和普通彩鸟一样，擅长以声音和舞蹈吸引其他怪物。两翼的电气石能产生电流，造成放电、电击、强烈闪光等攻击和干扰型效果。



电气石攻击

敲打两翼上的电气石，发出强大的电流攻击目标。该攻击的发生速度似乎非常快，不小心被打中的话会产生类似雷击的效果。



闪光

像毒怪鸟一样发出炫目的光芒，没能顺利防御的话会一时气绝。红彩鸟的闪光就像一个小太阳，比毒怪鸟有气势得多。



呼朋引伴的放电之星



遮蔽猎人视野的耀光



▼回转尻尾攻击和连续啄咬依旧保留，攻击力也比普通彩鸟要高。

唾液攻击

从口中喷出粘稠的唾液块，虽然普通的彩鸟也有唾液攻击，但红彩鸟的唾液似乎会让猎人陷入某种更加不利的状态。

连续啄咬

暴风骤雨般的连续攻击



电气石攻击这种大招是猎人首要警戒的对象，但千万别以为拉开距离就能放松警惕。像普通种一样，红彩鸟也会逼近猎人连续啄咬，且速度和力量都要比普通种大很多。特别是在如图这样的火山地形中，更要警惕啄咬的威胁性。

红彩鸟呼唤其他怪物！

“声音模仿”是彩鸟的绝技，作为彩鸟亚种，红彩鸟也能通过模仿声音把其他大型怪物吸引到当前区域来，而且红彩鸟呼唤过来的怪物异常棘手。如图所示，竟然连黑轰龙都被吸引过来，并向猎人发动进攻，狩猎形式瞬间变得严峻无比。



▶单是红彩鸟就已经很难对付了，黑轰龙的加入更是如虎添翼。此时不妨乐观一点，就把当前情况当成获得素材的好机会吧。

兽龙种 冰碎龙

栖息在冻土的土砂龙亚种，在前不久放出的试玩版中已经登场过的怪物。和浑身泥泞的土砂龙不同，冰碎龙的身体被冰雪包裹，能通过抖动身体让冰块四处飞溅，对猎人造成威胁。它经常用异常发达的头壳敲击冰面，因此冠上“冰碎”的名号。面对这巨锤一般的头颅，如何成功防御头部攻击是取胜的关键。

不可阻挡的雪原暴走王





震天动地的强烈冲击



▲冰碎龙的头壳能轻易铲碎冻土的坚冰。普通土砂龙的头壳可以用打击系攻击破坏，对冰碎龙是否也适用呢？

雪块





锐利如凶器的雪块如雨倾泻



把身上的雪散成三块，向猎人迎面飞来。这是直接而远程的攻击方式，正对冰碎龙时一定要注意回避。



将头壳向地下拼命砸去，本身的攻击力已然非同小可，而画面中似乎还溅起不少冰块。这些冰块也会对猎人产生不利影响。

致命的泥雪走兽

土砂龙和冰碎龙都会用攻击令猎人进入不利状态——前者会用泥块封住猎人行动，后者则是让猎人变成一个无法自由行动的雪人。任何一种都会导致猎人移动迟缓，且无法攻击。道具消散剂可解除这两种异常状态，是对付它们所不可缺少的辅助道具。



◀被泥块包住后行动变得相当不便，有被怪物追击的危险，最好的应对方法还是尽量不要中招。



◀不赶快解除的话又会被后续攻击命中。

瞬间侵蚀猎人身体的猛毒水兽

海龙种 紫水兽

自从《MHP3》删除海战后，水兽的实力就不再被人看好。尤其是试玩版中，它简直就是任人鱼肉的活靶子，更让玩家对这种怪物充满轻蔑之心。不过别高兴得太早，水兽的亚种、别名“紫水兽”的怪物正向所有猎人发出挑战。全身紫色的它就是一个巨大的毒液存储器，在各种行动后都会播撒剧毒。进入疲劳状态后，紫水兽也会为自己头部周围的海绵质补充水份，所以它一般也栖息在孤岛、水没林等地形。



▲长尾的攻击依然强力，能否像普通种一样被切断也尚在未知。



◀出没于夜间的紫色水兽宛如一朵妖艳玫瑰，当然它的威胁性可比玫瑰刺要致命得多。

漂亮的海绵质蕴含剧毒



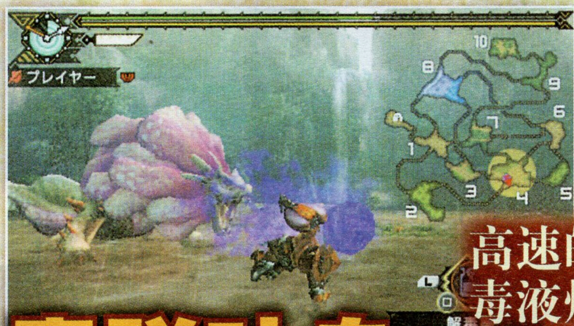
毒压杀

抬起上半身并压向地面。和普通水兽不同，紫水兽在压下来的同时还会散发出毒气，不小心靠得太近会陷入中毒状态，准备好解毒剂以备不测吧。



大范围散发毒烟





高速的毒液炮弹

毒弹吐息

将体内生成的毒液喷吐而出，一旦被击中会立刻陷入中毒状态。不过毒弹的攻击方向主要是前方，只要能躲到紫水兽的身后应该就相对安全了。





突进

紫水兽也一样有『龙车』，以流畅的游动姿态瞬间逼近猎人，因此即便距离较远也不可大意。



孤岛地形大变样



▲由于没有了水中区域，所以孤岛的地形也相应的发生变化。如图所示，各区域之间的连接方式和营地的位置都有所变化。

Wii版《怪物猎人3 tri》



PSP版《怪物猎人 携带版 3rd》



差别很大

便利又好玩的重要设施

行云农场



猎人们这次的据点是和风浓郁的行云村，行云农场就邻接在村庄旁。猎人可在农场里获得各种有利于狩猎生活的素材和道具，这次还新追加了一些大型设施，艾鲁猫会协助猎人一同开发。虽然这些设施每次都有限定的使用次数，但是在长远的狩猎生涯里，它无愧为取之不尽的资源宝库。



▲导游猫向猎人说明各个设施的作用。仔细弄清每个场所的产品，大量获得素材。

农场管理人

▲行云农场的管理人，扩张农场设施需要委托他帮助完成。农场内能看到艾鲁猫们辛勤劳作的身影。



▲农场内的小型道具箱连通着猎人自家的储物箱，在农场采集素材时如果身上道具栏没有空格了，那就赶紧放进这里吧。

旱田



种植种子或草类植物，收获农作物的设施。使用肥料可提升旱田的土质，增加道具收获量。

蘑菇木



栽培蘑菇的木头。该设施能提供各种蘑菇，为玩家提供大量调和所必须的重要素材。

撒网



栈桥上渔网的捕鱼效率比垂钓高出数倍，只要拉上一网便可获得大量鱼类道具。拉网不用像垂钓一样看准时间点，简单高效。

采掘点



在岩石的缝隙处采集各种矿石，采掘所使用的铁锹不需猎人准备，农场会无偿提供。

蜂箱



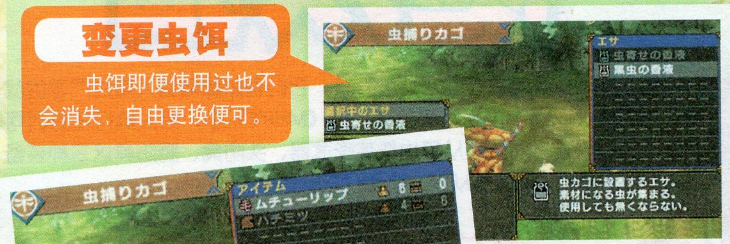
从蜂箱里采集到宝贵的蜂蜜，偶尔也会发现有其他虫子混杂其中。

捕虫笼

给虫饵涂上虫子们喜欢的香液，诱捕各种各样的虫子。不同的虫饵吸引来的虫子种类各异，追加使用道具可提高虫子的捕获数。该设施能轻易地收集虫类道具，请玩家好好使用，让狩猎生活更加轻松。

变更虫饵

虫饵即便使用过也不会消失，自由更换便可。



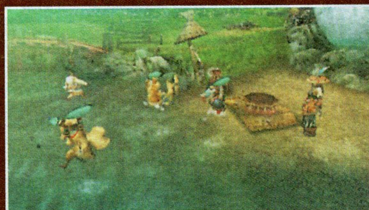


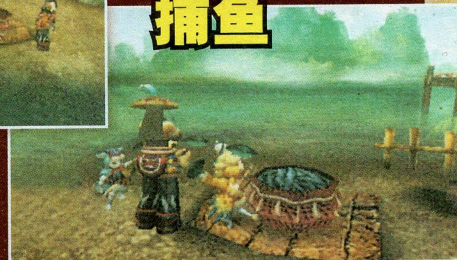
使用道具

使用手上的道具，增加聚来的虫子数。每次限使用一个。

获得虫素材

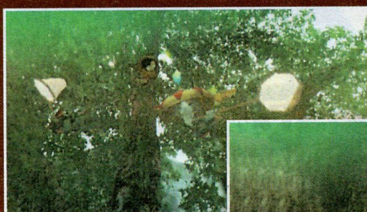
虫子被饵吸引过来，不断地收集它们吧。

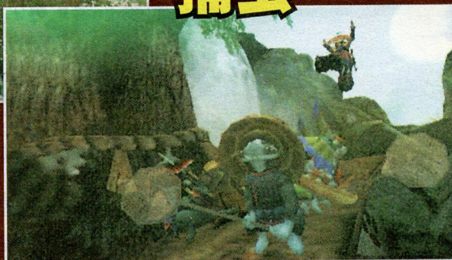




和随从猫一起使用的大型设施开张了！

随从猫捕虫





随从猫利用跷跷板弹射到高处，捕捉珍稀虫类。

随从猫捕鱼

撒下饵食吸引鱼类，随从猫跳进水中替猎人捕捉。放心，它们绝不会偷吃的。

10连大串烧

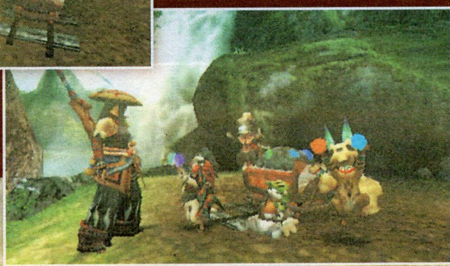




使用特殊的串烧机械，同时烤10个鱼或肉，仅仅是看就超有成就感了。

随从猫采掘





坐上矿车前往洞窟内的随从猫们，猎人要事先给它们准备好铁锹，每只猫分配一把即可。

为设施扩张升级

农场里的各种设施可通过向管理人支付农场点来扩张。除必要农场点外，一些高等设施还需要完成特定任务后才会开启。



选择最重要的项目扩张

▲每个设施在扩张时必须的农场点数都不同，扩张前要先理清顺序。

猎人的可靠伙伴

随从猫

随从猫是支援猎人狩猎活动的艾鲁，它们有时跟随猎人前往严苛的战场，有时也在农场中帮助收获采集。在《MHP3》中，猎人执行任务时可携带两只随从猫，而且随从猫也能装备武器、头防具、胴防具这三种装备了。训练出自己独特的随从猫，让我们奔赴野外！

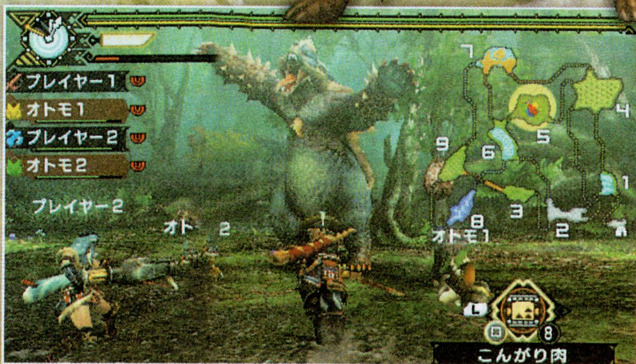


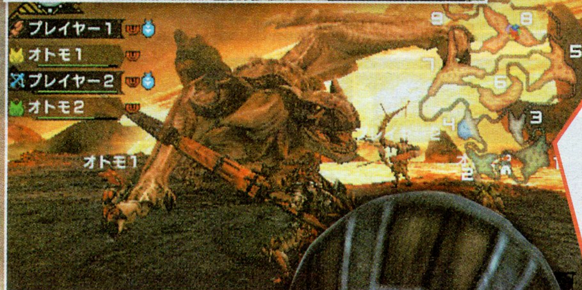
我们是主人
忠实的随从猫





仅两名猎人联机时，双方可各自携带一只随从猫





▲玩家技术和随从猫能力都是联机时的看点。

我们是怪物惧怕的特种兵

随从猫也分“正式”和“板凳”！

玩家每次最多只能训练5只随从猫，其他随从猫只能暂时“坐板凳”，除非玩家替换训练对象，否则将一直处于待机状态。替换训练对象同样是在行云农场的看板上执行，一旦收到心仪的新猫，就要赶紧把它的训练计划提上日程。



深思熟虑再作选择

▲千万不要让喜欢的猫一直白白待在替补席。

能跟随猎人出阵的只有正式接受训练中的猫



▶玩家要特别注意，待机中的随从猫是不能执行任务的。

通过各种训练提升能力！ 随从猫的育成

让随从猫在行云农场里接受训练，提升其攻击力、防御力等多项数值。执行何种训练可在农场的看板上选择，把随从猫向玩家希望的方向育成。制定出合理的养成计划，培养出理想的狩猎帮手吧。

循序渐进，耐心养成

◀在行云农场里育成随从猫。随从猫的成长速度很慢，玩家需要耐住性子培养它们，不断积累能力才能获得成效。





▶执行训练指令后，随从猫的攻击、防御等能力会获得提升。从画面上看，训练内容的种类相当之丰富。

丰富的训练内容

个性昭然的随从猫们

オトモ情報	グラハム
LV	2
初代旦那さん	プレイヤー
毛並み	アメショー
なつき度	♥♥
攻撃力	37
防御力	28
攻撃方法	爆弾のみ
標的傾向	大型一筋
性格	チャンス派
コメント	隙を逃さず攻め込むニャ！

オトモ情報	レイ
LV	3
初代旦那さん	プレイヤー
毛並み	白黒
なつき度	♥♥
攻撃力	46
防御力	36
攻撃方法	ブーメランのみ
標的傾向	バランス
性格	臆病
コメント	逃げたとしても役に立つニャ！

オトモ情報	ルーシー
LV	2
初代旦那さん	プレイヤー
毛並み	メラルー
なつき度	♥♥
攻撃力	49
防御力	44
攻撃方法	爆弾のみ
標的傾向	小型一筋
性格	こざかしい
コメント	ボクが獲物をひきつけるニャ！

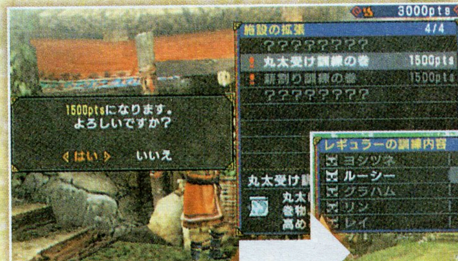
オトモ情報	ヨシツネ
LV	2
初代旦那さん	プレイヤー
毛並み	アイルー
なつき度	♥♥
攻撃力	57
防御力	64
攻撃方法	近接のみ
標的傾向	大型優先
性格	勇敢
コメント	攻撃こそ最大の防御なのニャ！

◀查看随从猫的状态情报，能看到它们各自的攻击方法、目标倾向、性格等项目。这些都是随从猫与生俱来的特性，不会随训练而改变。其中甚至有性格为“耍小聪明”的顽皮猫。

育成最强的随从猫 农场特别训练设施

随从猫们经过专用训练设备的锻炼，能力可获得大幅上升。这些训练设施和农场的其他采集设施一样，需要支付农场点数才能开设和升级。有玩家会认为，既然该设施这么好用，那么训练就全部用它来完成不就好了么？但实际上，该设施每次仅限一只随从猫使用，是重点训练单只，还是平均培养出一个军团，玩家需要作出取舍。

开设后付诸训练



▲向农场管理人支付农场点。



▶支付农场点后，农场内即可看到设施了，训练菜单里亦会追加该设施对应的训练项目。



劈柴 攻击力大幅上升



▲随从猫操起身高好几倍的大斧劈柴，攻击力大幅上升。

圆木冲击 防御力大幅提升

▼推动挂在树上的巨大圆木，并来木头荡回来时全力接住。

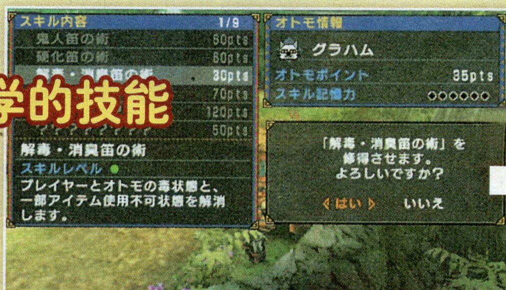
更加可靠的同伴 随从技能

随从技能是随从猫能够习得的特殊能力。这些技能既有能力增强型，也有状态辅助型。每只随从猫都有“技能记忆力”这项参数，这表示该猫能记住多少个技能。如果记忆的技能数量已经达到此猫上限，就需要先忘记其他技能，然后才能学会新的。

▲技能既可学习也可遗忘，留意随从猫的记忆力还剩几个格子吧。

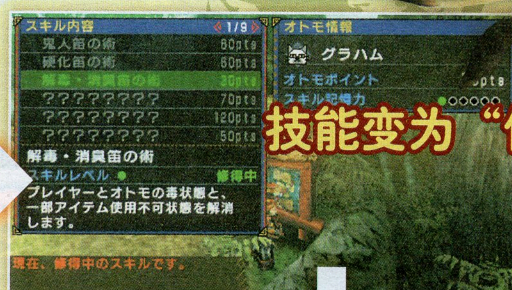
技能的习得过程

1 选择想学的技能



▶要习得技能就必须通过训练或任务来积累猫的“随从点数”，该点数为消费型，不要白白浪费在无用的技能上。

2 技能变为“修得中”



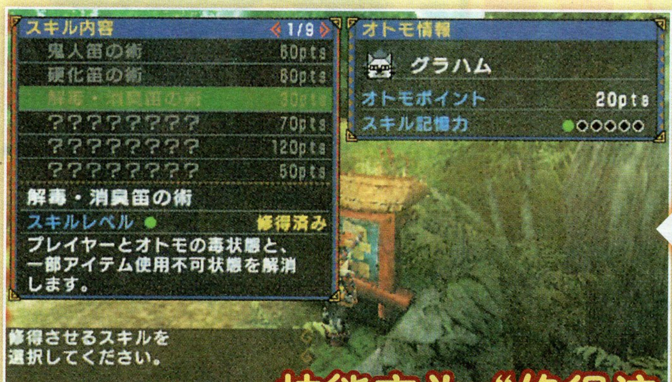
▲消费随从点数获得技能，随从猫的记忆力被占用，此时还是暂且无法发动技能的。

3 打完一个任务 正式掌握技能



▲完成一次狩猎任务后顺利习得技能。该猫若有多个技能处于“修得中”状态，仅一次狩猎便可掌握所有。

4 技能变为“修得済み”并可以发动



▲技能的注释变为日语“修得済み”，表示该技能已完全习得。

可附上短消息

玩家可以为自己发送的随从猫写上打招呼式的短消息，这也是相当便利的一个功能。



▲▶赠送或获得喜欢的随从猫，让不相识的猎人们也享受分享的快乐。

随从猫交换

利用游戏的通信功能，玩家可将自己的随从猫资料发送给其他人。发送后自己的随从猫并不会消失，不用担心。只要打开通信交换模式，即便PSP处于休眠状态，只要遇到通信对象依然可自动交换，玩家的公会名片也会随猫猫的资料一并发送。



冒险的终点等待猫猫们的是什么？



▲◀目送着随从猫们意气风发地离去，猎人倒是一副看上去很担心的样子。

随从猫们自行踏上冒险

怪物猎猫队

如果玩家玩过8月26日发售的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》，应该对一群可爱猫猫对抗怪物的场面留下了深刻印象。在《MHP3》中，这些天不怕地不怕的小家伙们又要架上丸鸟车，前往未知的野外冒险了。

1 编成猎猫小队

玩家首先要决定前往执行任务的怪物猎猫小队成员。每个小队最多四只猫，而作为旅途的费用，每次差遣它们都需要支付一定的农场点数。小队成员越多，支付的点数越高。



最多四只猫

◀满员的小队当然效率最高，不过也有经济拮据的时候。

2 猎猫任务启程

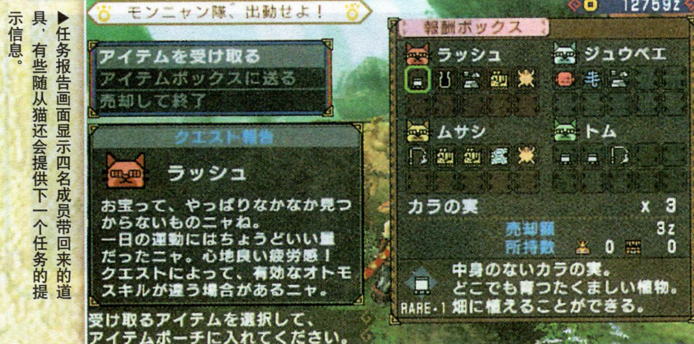
决定小队的成员后，接下来要为随从猫们选择任务了。不同任务中的登场怪物、狩猎地形和报酬都不一样，而随从猫在参加猎猫任务时，其通过训练获得的能力是不予反映的。



▲目标怪物是猪突猛进的野猪，随从猫们能够战胜它吗？

3 猎猫小队报告

任务完成后，猎猫小队会返回农场向玩家报告。每次任务收获的不仅仅是随从猫们带回的道具，参加任务的随从猫还会增加经验值。



▶任务报告画面显示四名成员带回来的道具，有些随从猫还会提供下一个任务的提示信息。



看我大显身手！

PSP全面破解指南



PSP堪称史上最强大的便携主机，不仅因为它的硬件出色，还因为它能拥有极为丰富的自制软件和游戏，这是现在其他掌机都无法比拟的。但想要使用这些丰富的自制软件，你必须经过破解这个步骤才可以，同样想要玩到最新的PSP游戏，你也需要升级到最新的自制系统才行。下面的这篇文章就来教你如何把PSP更新为最新的自制系统，让你能运行更多的自制软件和游戏。

※本文介绍软件已经收录至本辑附赠光盘中

破解机型阐述

目前的PSP主机破解主要分为三类。早期的PSP-1000和PSP-2000 v2版算作一类，此后的5.03系统PSP-2000 v3版和PSP-3000是一类，最后的6.20系统PSP-3000和PSP go划为一类。这些主机除了最后一类之外都是完全破解，也就是可以运行ISO镜像（实际上在Hacker领域，能够运行自制软件就算是完全破解了，所以最后一类应该也算完全破解的一种，只不过不能运行ISO的破解我们不习惯把它算作完全破解罢了）。下面要提到这几类主机的最新自制系统和刷写方式：

·PSP-1000 & PSP-2000 v2：最新系统为5.00 Prometheus-3和5.50 Prometheus-3。5.00 M33-6系统刷写5.00 Prometheus-3，5.50 GEN-D3系统刷写5.50 Prometheus-3。5.00 M33-6还可以升级成5.50 GEN-D3后刷写5.50 Prometheus-3。

·5.03系统PSP-2000 v3 & PSP-3000：最新系统为5.03 Prometheus-3。加载ChickHEN R2后刷写5.03 Prometheus-3。

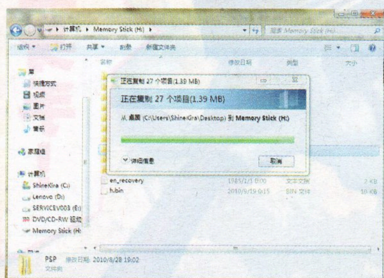
·6.20系统PSP-3000 & PSP go：加载《啪嗒砰2》试玩版存档漏洞后进入HBL运行自制程序。HBL的最新版本为R101。

刷写5.00/5.50 Prometheus-3

针对于PSP-1000和PSP-2000 v2版主机的Prometheus-3系统刷法一样，只要根据上面的介绍按照系统版本进行刷机就可以了。



1 直接在光盘中找到5.00 Prometheus-3.rar或5.50 Prometheus-3.rar，把它们解压拷贝到PSP根目录下覆盖同名文件即可。



2 在PSP上选择“游戏”→“Memory Stick”，找到5.00 Prometheus或5.50 Prometheus进入运行。

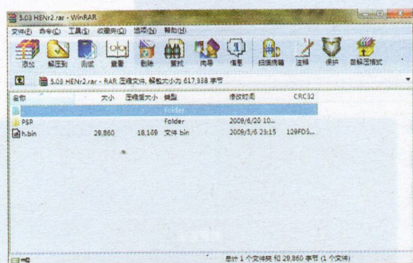
3 根据提示按×键开始安装，出现Install...Completed后再按×键就会离开安装界面启动Prometheus系统了。你可以在“系统”→“主机设定”→“系统信息”里看到刷好的主机版本，应该是5.00 M33-6（5.00系统的版本不变）或5.50 Prometheus-3。



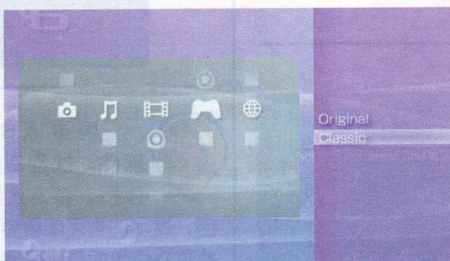
刷写5.03 Prometheus-3

因为5.03系统的PSP-2000 v3和PSP-3000都属于关机后需要重新破解的，所以这里也会介绍加载ChickHEN R2漏洞的过程，以方便玩家能够一站式刷机。

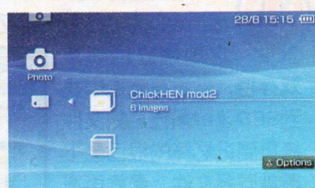
1 首先确保主机是官方的5.03系统，现在光盘里找到5.03 HENr2.rar，把解压出的两个文件拷贝到PSP记忆棒的根目录下，覆盖同名文件。



2 为了保证刷机的成功率，请先在"设定"→"主机设定"→"系统语言"→"English"把主机语言变成英文，然后选择下面的"Character Set"→"Multilingual Latin 1 (085) Latin 1 (1252)"更改主机的文字代码。最后再通过"Settings"→"Theme Settings"→"Theme"→"Classic"把PSP的主题换成原始风格。



3 现在开始加载ChickHEN R2漏洞，选择"Photo"→"Memory Stick"，看到文件夹ChickHEN mod2，稍等片刻屏幕的右下角会出现△Options，等它消失的瞬间，按方向键右然后再按住下键快速下拉到最后的slim.tiff图片上，



主机花屏后变成绿色画面证明漏洞加载成功，PSP会自动重启。如果失败PSP会直接死机，解决办法是取出电池复制步骤2、3进行重刷直到成功为止。建议使用小容量记忆棒或刚格式化好没碎片的记忆棒。

4 在系统信息里查看主机版本是否为5.03 ChickHEN R2，如果是，下面就从光盘中找到5.03 Prometheus-3.rar，把它解压后通过数据线拷贝到记忆棒的根目录下覆盖同名文件。然后在主机上选择"游戏"→"Memory Stick"找到5.03 Prometheus运行，按两次×键完成安装。

修复Prometheus-3中的损坏存档

虽然最新的Prometheus-3已经修复了存档兼容的问题，但部分游戏在读取存档的时候还是会出现存档已损坏的提示，所以为了以防万一，下面要简单的讲解如何修复不兼容的游戏存档。

```
5.03 Prometheus by liquidzigong@a9vg.com
Press X to install CFW.
Press O to uninstall CFW.
Press R to exit.
Install... Completed.
Press X to start CFW.
```

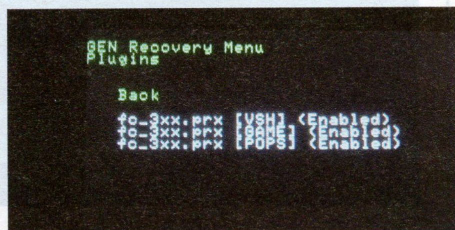
为什么存档不兼容

如果你是从Prometheus-2升级到Prometheus-3的玩家，可能会遇到无法兼容之前存档的问题，这是因为在Prometheus-2系统中没有内置支持新游戏的M631模块，而在Prometheus-3中liquidzigong将该模块内置到了系统中，这样凡是之前添加了M631模块的ISO文件就有可能因为内部冲突，从而提示存档损坏。实际上游戏的存档是没有问题，所以你只要换回原版ISO镜像或是按照下面的方法修复存档就能正常读取了。

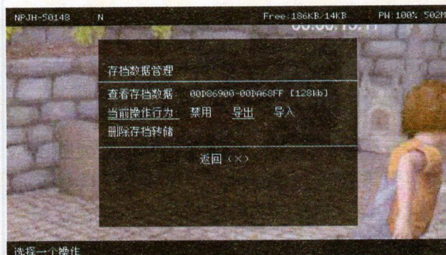
如果你之前使用的是5.50 GEN-D3自制系统，那么在升级到Prometheus-3后出现存档损坏的问题是由于函数不对应的关系。因为Sony在6.00-6.20系统中添加了新的函数sceMemUserForUser_35669D4C，它的作用是设定游戏编辑时的SDK版本号，凡是要求6.00-6.20系统的游戏都调用了这个函数进行存档，而5.50 GEN-D3为了能够支持新游戏就把原先的sceMemUserForUser_7591C7DB函数的NID名字直接改成了sceMemUserForUser_35669D4C，这样带来的问题是凡是需要调用sceMemUserForUser_7591C7DB函数的游戏（1.00-3.60系统下运行的游戏）都无法正常运行，因为这个函数已经被强行修改过了，而使用5.50 GEN-D3系统新建的6.00-6.20游戏存档又因为本身Gamekey就是错误的，也无法在函数修正过来的Prometheus-3系统下读取，所以想要使用5.50 GEN-D3系统的游戏存档，你也要使用下面的办法进行存档修复，这样才能正常读取。

导出游戏的Gamekey

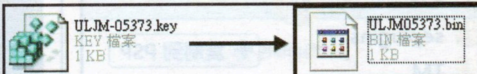
1 导出Gamekey需要用到金手指软件FreeCheat，你可以在光盘中找到压缩包FreeCheat.rar，然后把解压出的两个文件夹FreeCheat和seplugins拷贝到记忆棒的根目录上。关闭PSP主机，按住R键开机，进入恢复模式，选择倒数第三项Plugins，进入后把fc_3xx.prx三个插件全部打开（Enabled），然后Back返回，再选择最后一项Exit退出恢复模式进入到主机的XMB界面。



2 现在先把PSP连接到USB，将显示已损坏的存档拷贝到电脑上做备份，然后删除记忆棒上的存档。接着进入游戏，按音符键调出FreeCheat选择"内存管理"→"存档数据管理"→"当前行为操作"→"导出"，然后按×键返回，现在新建一个游戏存档，完成后按Home键退出游戏。

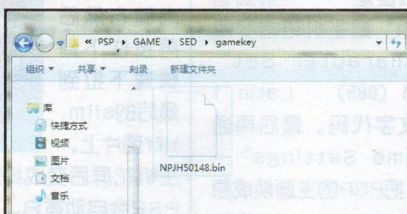


3 回到电脑上进行操作，选择USB连接，进入记忆棒中的FreeCheat/SAVEDATA文件夹下，在里面找到扩展名为key的文件，现在你需要把它的扩展名改成bin，然后去掉中间"-"，如图示一样，最后得到的这个bin文件就是游戏的Gamekey了。

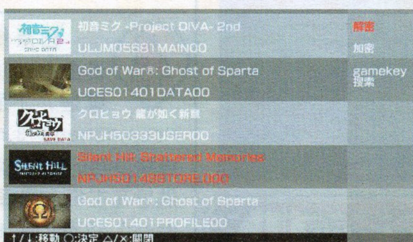


修复无法读取的存档

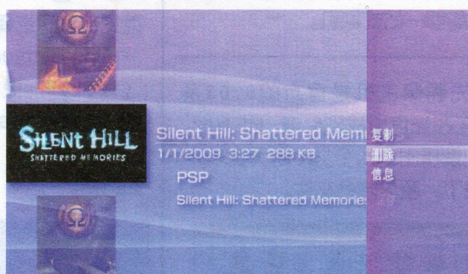
1 接着就该用Gamekey修复游戏存档了，把之前拷贝出来的破损游戏存档放回到记忆棒的PSP/SAVEDATA目录下，覆盖之前建立的新游戏存档，然后在光盘中找到SED.rar解压后把文件拷贝到记忆棒的根目录下覆盖同名文件，最后再把上一步提取出的Gamekey放到PSP/GAME/SED/gamekey下就可以了。



2 断开USB连接进入到刚才拷贝的SED软件内，找到无法读取的游戏存档，这里以《寂静岭 破碎的记忆》为例，点击△再按○选择解密，之后提示解密完成就能按Home键退出软件了。



3 在“游戏”→“管理存档数据”下，找到不能读取的游戏存档，按△选择删除，下面再进入游戏新建一个存档退出，存档的位置最好和之前删除的位置相同。



4 再进入SED软件，找到新建的存档，按△选择加密，提示加密完成后游戏存档就算修复成功了。离开软件进入游戏读取存档看看是不是没有问题了，而且还和之前的进度一样呢。



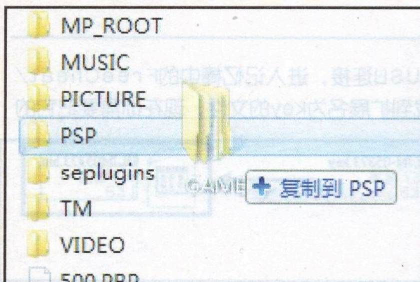
解决加密时出现“解密済デ－タありません”的问题

如果在加密游戏存档时提示“解密済デ－タありません”，这证明解密后的文件夹名称和存档文件夹名称不一致。你要做的很简单，先进入PSP/SAVEDATA文件夹内找到解密的存档命名，然后右键点击文件夹选择重命名，把文件夹的名称复制下来，接着回到记忆棒的根目录上找到扩展名为bin的解密存档数据，右键重命名把刚才复制的文件夹名称粘贴到bin文件上，这样存档文件夹和导出的解密存档数据名称就一致了，之后再回到SED选择存档进行加密就没问题了。

加载运行HBL运行自制软件

6.20系统的PSP-3000和PSP go可以通过美版的《啪嗒嘭2》试玩版漏洞加载HBL，通过HBL你可以运行各种自制软件，但不能运行ISO。

1 确保机器为6.20系统，然后在光盘的目录下找到《啪嗒嘭2》试玩版+存档漏洞.rar，解压后同样复制到PSP的记忆棒根目录即可。



2 下面再从光盘里把HBL R101.rar解压到桌面上，并复制到记忆棒的根目录中。

3 在PSP上运行《啪嗒嘭2》试玩版，第一次提示没有找到存档是否新建选择NO，第二次询问是否在没有存档的情况下进行游戏选择YES。然后在游戏的标题菜单点击CONTINUE读取拷贝进去的存档。



4 读取完成后按任意键进入游戏，现在你按住R键就行了，之后主机就会黑屏然后自动加载HBL了。在HBL界面下你可以按×键选择加载应用程序，按△键退出HBL程序。应用程序放在记忆棒的PSP\GAME文件夹下。



ISO Tool破解游戏介绍

破解ISO镜像

如果你没有刷写Prometheus系统又想玩到最新的游戏，可以使用ISO Tool来破解ISO镜像运行游戏，方法同样不难。

1 破解ISO镜像主要就是两步，先解密EBOOT，然后打Prometheus补丁。在光盘中找到ISO Tool 1.81.rar，把它解压缩然后放到记忆棒的根目录下。





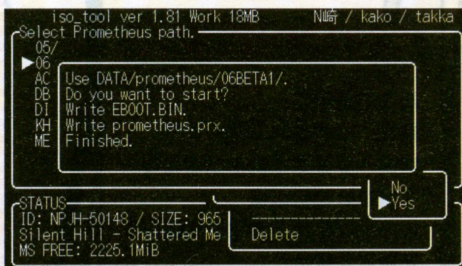
2 运行软件找到需要破解的游戏按×键打开文件的操作菜单。从上至下分别是：

选项	功能
Patch	对ISO文件打补丁，但需要先解密EBOOT
EBOOT decrypt	对当前ISO文件的EBOOT进行解密，让提示80020148的游戏可以顺利运行
Recovery EBOOT	还原解密之前的EBOOT，需要在解密时进行备份才可以使用
Game Update	使用制作的游戏升级文件对游戏进行升级，进行这项操作需要一台6.10系统以上的PSP主机，只针对个别游戏，用处不大
Make GetUpdater File	制作游戏升级文件
Rename	对当前选择的ISO文件进行重命名操作，OSK是直接修改当前命名，UMD ID、Japanese、English是分别用ISO文件的UMD ID、内置日语名称和内置英语名称来对游戏进行重命名
CSO Convert	把当前ISO文件转换成CSO压缩文件，但时间太长，不建议在PSP上操作
EBOOT.BIN Import	向ISO镜像中导入PSP文件夹中的ENC游戏升级包，包括EBOOT.BIN和PARAM.SFO，针对一些特殊游戏，例如《偶像大师》、《噬神者》
PRX Import	作用类似于EBOOT.BIN Import，导入PRX文件

3 先选择EBOOT decrypt对ISO文件的EBOOT进行解密吧，解密前会问你是否备份EBOOT.BIN文件，为了以防万一，请选择Yes，接着询问是否对系统打虚拟补丁，同样选择Yes，最后问是否开始，点Yes，见到Finished表示解密完成，这部就搞定了。

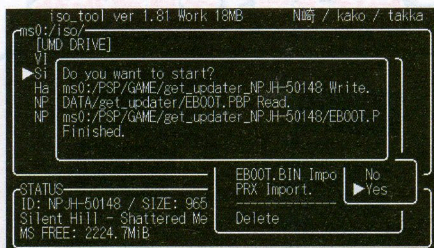


4 接着再来打补丁，对解密过EBOOT的游戏点×键选择Patch，弹出提示后选择第一项Patch Prometheus，接着出现补丁菜单，普通游戏的话选择05或者06BETA1就可以了，《皇牌空战X2》请选择ACX2，《龙珠TAG VS》请选择DBTV，《初音未来 女歌手计划2》请选择DIVA2，《王国之心 梦中诞生》请选择KHBBS，最后的ME631是针对《怪物猎人 携带版 3rd》试玩版花屏、《DJMAX》闪屏、《第二小说 她的夏天，15分钟记忆》语音动画不全等问题的Prometheus补丁，这些游戏选择这一项。然后软件询问是否开始，点选Yes打补丁吧。Finished后游戏就都可以正常运行了。

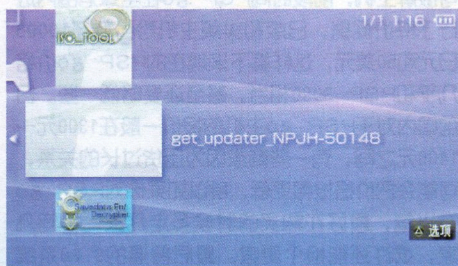


游戏升级的使用

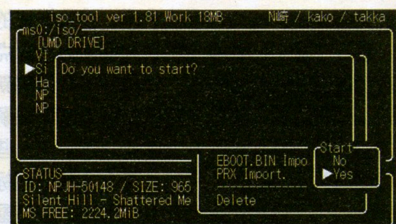
1 在ISO Tool的1.73版本中，作者为软件新增了游戏升级这个功能，使用此功能要用到6.10官方系统的主机，但这里还是简单介绍一些如何使用这个功能。先点击要进行游戏升级的ISO文件，选择Make GetUpdater File。



2 此时会在记忆棒的PSP/GAME目录中生成get_updater_(UMD_ID)文件夹，现在把这个文件夹拷贝到6.10官方系统主机的记忆棒同目录下PSP/GAME。



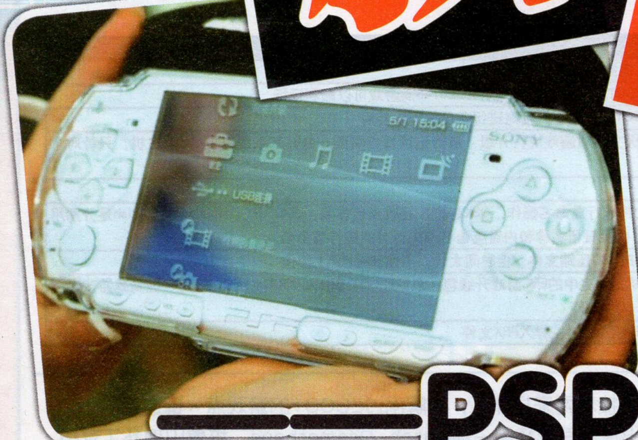
3 现在，在6.10系统主机下运行此升级文件，这时会在PSP/GAME的目录下生产新的(UMD_ID)文件夹，然后再把这个文件夹移回到使用自制系统的PSP主机的PSP/GAME目录下，进入ISO Tool，对需要升级的游戏选择Game Update即可。需要说的是生产新的(UMD_ID)文件夹需要游戏进行到一定程度才可以。



基本上这次的PSP主机破解教程就到这里了，从刷写Prometheus固件到存档修复再到用ISO Tool破解ISO文件这些内容只要能轻松掌握，今后的PSP刷机破解应该也都不在话下，胆大心细就能轻松玩转PSP。

新旧抉择——PSP全面导购指南

文 月下雪影


▲PSP焕发了第二春。

PSP导购线索点

现在还是未来：
现在→Ⅰ破解与等待的选择
破解→Ⅱ鉴定主机的翻新程度→
Ⅲ挑选好的记忆棒
等待→Ⅳ6.20系统破解释疑→Ⅴ正版游戏报价
未来→ⅥPlayStation Phone and PSP2展望

今年的PSP主机无疑是步入了壮年，众多大作保驾护航让主机的销量节节翻高，在日本本土的占有率不仅紧追NDS不放，而且还有渐渐超越之势，不禁令人惊讶PSP的底力十足。但在另一方面PSP2的传言也愈加猛烈，可见玩家对于PSP现在的成绩并不满足，期待索尼能像任天堂一样拿出新时代的掌机再与之一决高下。不过从目前的情况来看，PSP的生命力依旧顽强，除了今年已经发售的《皇家骑士团 命运之轮》、《战神 斯巴达幽灵》、《黑豹 如龙新章》等诸多一线大作之外，还有《怪物猎人 携带版 3rd》和《寄生前夜 第三个生日》这种尚未发售的超一线大作，所以对于没有小P的玩家而言，现在入手PSP也是一个非常好的时机，你不但能够玩到期待已久的最新大作，同时也可以回顾近5年来PSP上的一些经典一线作品，从怀旧和追新角度上说，PSP都值得拥有，所以本辑《PSP专辑》里会为玩家重点介绍一下主机的当前行情，并且展望PSP未来的发展和走势，让你能够清楚的了解PSP现在到底如何。

Ⅰ.破解与等待的选择

关键字：破解=翻新、PSP go降价

对于现在市场上的PSP主机，主要分为高价的可破解主机和低价的不可破解主机，其中在不可破解主机里又有PSP-3000和PSP go两种型号，所以到底要买哪种类型的主机是你购机前最先要考虑的。在可破解主机里，因为供货的关系，现在市场上的此类主机皆为翻新机，这点在之前的导购里也都提到过，如果你不介意翻新机的话，还是可以考虑的，目前市场上的可破解主机普遍报价都在2000元～2200元之间，有一些商家可能因为货源比较充足的关系，会把价格标在2000元以下，这也是没有什么问题的，毕竟翻新机的成本并不高，主要是由回收的机器价格决定的，现在一般回收一台PSP-3000在900元～1300元不等，即便是加上翻新配件也不会太高，所以卖到2000元以下是不会有太大蹊跷的。至于不可破解主机，前段时间PSP go在全球范围内进行了降价促销，日版和美版主机纷纷低了10000日元和50美元，这样算下来现在的PSP go价格几乎和PSP-3000相当，甚至还要略低一些。目前国内对于PSP go主机的报价一般在1300元～1400元之间，有一些商家因为压货过长的关系，可能会把价格报得更低，所以如果你对PSP go有兴趣，最好在购买的时候多走几家，多问几家，或许还能捡个便宜。最后普通的6.20系统PSP-3000，在目前依旧算是主流机型，大部分商家还是以此版本的机器供货，不过最近在有些地方供货商开始收紧货源了，玩家要购买的话还是尽早。综上来看，现在国内的可破解主机实际上不太值得购买，但如果你比较着急玩到新游戏或者对破解没有太大信心，还是可以考虑以普通主机的两倍价格的水准购买可破解主机的。

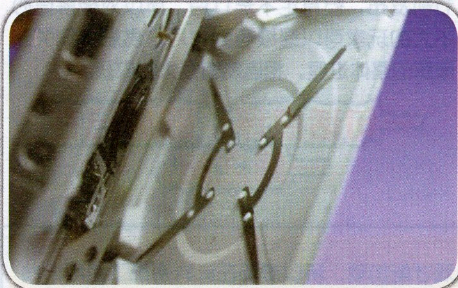
一句话点评：还是看你的。


▲全新、翻新，你选哪个？

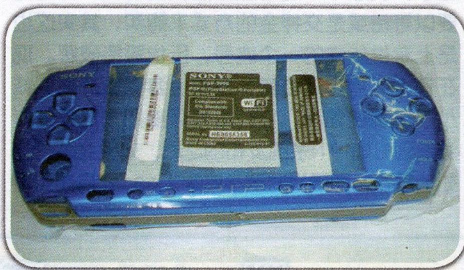
Ⅱ.鉴定主机的翻新程度

关键字：PSP生产日期、三种翻新类型

既然是选择购买可破解主机，遇到翻新机肯定是无法避免的事情，但对于翻新机来说，还是有好坏之分的，最简单的理解就是生产相对晚一些的机器，质量一般就会稍微好一些。但要从深层次理解的话，真正能推断主机质量的还是机器的使用时间和使用环境等等。使用时间惟一的推断方法就是检查液晶屏幕当前的使用状况，普通的液晶电视可以在进入工程模式后看到液晶屏幕的使用状况，比如说当前已经使用多少小时等等，但PSP显然没有这个功能，所以通过这个方法肯定是无法判断出主机使用时间的，因此购买主机时你只能通过表象方法来查看机器的质量，也就是检查PSP的生产日期。目前惟一的检查方法是查看UMD舱盖内的表格，上面会记录UMD舱盖的出厂时间，以此为依据基本能断定主机的生产时间。舱盖上的表格具体是这样，横向标注的是月份，纵向标注的是年份，在以此形成的表格上会有若干的凸起小点，这些凸起小点的数量都是不定，有的机器可能会是4个，有的可能会是7个甚至是8个，但真正记录出厂日期的是最后一个凸起小点，比如说你打开舱盖看到在纵向的08，横向的7-9和纵向09，横向的1-3上都有凸起的小点，那么这台机器UMD舱盖的确切出厂日期应该是2009年的3月份，机器基本也是在同月生产的，而之前的那些小点都是没有意义的。同样这个方法也用到PSP-1000和PSP-2000身上，但因为这两者的设计缘故都需要拆机才能看清楚上的表格，而3000型主机的UMD舱盖上面是没有任何遮挡物的，所以你只要打开UMD舱盖直接在阳光或灯光下就能清楚地看到了。据笔者所知PSP-3000的最后一批的5.03系统主机应该是在2009年初生产的，但确切的日期并不确定，所以理论上可破解主机的生产日期越接近于2009年4月，机器的质量相对就越好，但这个鉴定办法并不适用于全机翻新的PSP-3000。其实在PSP机的翻新领域里主要有原厂翻新、半机翻新和全机翻新三种概念。原厂翻新应该就不必说了，这些机器大多是因为坏点过多或者光驱读盘不畅等问题被索尼召回进行翻新加工再贩卖的主机，这样的主机外包装盒子都是白色的，上面没有任何图案，只写着PSP和出厂编号等一些文字信息，但拿到国内来早就被商家换包装当全新机销售了，而且现在市面上也不可能有这种原厂翻新的可破解主机。而半机翻新就是只换了机器的前面板或者按键滑杆等等，打开机器后用皮老虎或其他工具吹掉里面灰尘再重新装上，这种机器也是最普遍见到的翻新，之前提到的翻新机鉴别方法也都可以判断出此类机器，像是查看外壳的缝隙大小、检查主机的螺丝是否有拧痕或在灯光下看按键有没有划痕等等，同样刚才介绍用UMD舱盖查看主机生产日期也适用于此类翻新过的主机，因为大多数商家换的都是前面板，主机后盖则翻新繁琐，一般情况下是不会去动的。最后的全机翻新属于把机器的所有外壳全部换掉，但这需要把机器大卸八块才行，通常来说这种主机对于新手根本没法鉴别，即便是久经沙场的JS也不一定看得出来，最多也就是摸一下螺丝是否滑手，证明机器是否被打开过，或者打开UMD舱盖看看里面有没有灰尘颗粒，其他真的是一点办法都没有。倘若你能遇到这种主机，最好还是留神一些，毕竟需要把所有壳全部换掉的机器，你根本没法判断它之前到底有多惨……


▲侧着看UMD舱盖上的凸起小点，这就是生产日期。

一句话点评：半机翻新生产日期越晚越好。


▲翻新外壳遍地是，全套不足100元，所以全机翻新最可怕。

Ⅲ.挑选好的记忆棒

关键字：记忆棒的容量和速度

记忆棒是PSP-3000的必备道具之一，介绍记忆棒的选购也无非那么两点：1.在哪买记忆棒合适；2.买多大容量的记忆棒最好。首先对于在哪里买，其实笔者更为推荐在电玩店里随主机一起购买，实际上很多读者朋友之前也来信询问过，数码广场里的记忆棒报价更优惠，为什么还要在电玩店里买呢。其实尽管两者之间存在着一定的差价，但目前的记忆棒市场价格都很透明，同型号的记忆棒价格相差不会超过20元，而如果遇到过于便宜的记忆棒，那就有可能是以次充好的低速棒和扩容棒了。另外因为数码广场也非专业销售PSP相关产品的地方，你没法直接要求店家给你拷满游戏进行测试，而电玩店就不同了，你在买机器的时候肯定可以要求店家给你拷满游戏进行测试，如果出现游戏无法运行或者出现记忆棒容量虚假等问题，直接当场更换，方便省事而且也不需要另外花钱。况且现在很多数码广场里也有很多卖电玩产品的柜台，你先去别的柜台买记



▲这样的16GB记忆棒已成主流。



▲索尼的原装记忆棒已从第三代HG更新为第四代HX，目前HX组棒较少。

忆棒然后再来买主机有时也会遭人反感，双方缺乏互相的信任就有可能被宰，实际上人家在数码广场里混这么久肯定也有拿货的价格和渠道，你在其他柜台买和在电玩店里买两者之间的差距是微乎其微的，所以你一定不要有专卖记忆棒的地方产品质量就一定比电玩店里的记忆棒产品质量好的这种观念，两者基本都是一样的。至于记忆棒的容量选择，必然是越大越好，现在市场上记忆棒的主流容量是16GB，价格在130元到150元之间，基本相当于一年前的8GB记忆棒的水准，而现在的8GB记忆棒价格在80元到90元左右，两者不过就5、60元的差距，你却能多得到一倍的容量，绝对是物有所值的。玩PSP的话推荐购买红黑的HG高速棒，速度要比之前流行的Mark II标准记忆棒高1～2MB/S，普通情况下的读写速度都应该在10MB/S以上，这点拷游戏的时候电脑会显示出来，如果你看到写入速度低于10MB/S，最好就不要选择了，这样的产品真的没法要，因为它们大多数都是使用数个黑片拼接出来的东西，质量是没法保证的。最后要说的是，买到的记忆棒除非你点名要原装产品，否则一律都是组装货，原装记忆棒的价格8GB在200元左右，16GB在400元以上，相当不菲，玩PSP基本上不值。

一句话点评：随主机购买红黑16GB组棒即可。

Ⅳ.6.20系统破解释疑

关键字：收紧供货、6.20 TN系统

谈了可破解主机，下面的两个章节就要针对不可破解主机了。实际上现在买6.20系统主机的玩家最关心的事情就是机器到底能不能破解，什么时候会破解。关于第一点笔者认为从目前的情况来看是极有可能破解的。在最开始的“破解与等待的选择”章节里，笔者就曾提到6.20系统的主机在有些地方已经开始收紧货源了，玩家不一定可以直接买到现货，而是需要以等待或是交押金的方式来购买，其实这也是上游供货商的一个信号，压货等待破解。现在有人买肯定还会卖，但是上游供货方确实减少了供货的幅度，它们极有可能把大批量的货源留到6.20 TN系统发布的之后，如果此系统能如期发布，即便当时缺少ISO Loader镜像引导工具，但以之前的破解情况来看，一个月内也必定能够解决。但比较稀奇的是，这次上游供货商对破解的信心来源于哪，因为之前已经传出过无数次的破解可能了，但除了开始几次之外，近几个月来都未见供货商有收紧货源这样的举动，那么这个6.20 TN系统到底为什么有这么大的魔力呢。实际上笔者后来发现6.20 TN系统除了几段视频之外已经在HBL作者wololo的官方网站上提供了下载预热，玩家只要进入http://wololo.net/wagic/tn-hen-6-20/后就能看到，除了Download暂时不能点击之外，其余的TN Hen FAQ都对此系统作出了解答。一般来说，国外的Hacker做事都比较谨慎，专门提供下载预热就证明此款软件已经完成或者接近完成，比如说前段时间的iPhone 4越狱程序“绿毒”就是通过下载预热这样的方式进行发布的，先提供网址，然后等软件捉虫完毕后在既定的网站上提供下载，现在的6.20 TN系统也是如出一辙，所以难怪上游供货商会有如此大的信心。同样因为这个缘故，最近的PSP-3000也小涨了50元，但在下载未正式开放之前主机的价格肯定不会超过1300元这个节点，这是毋庸置疑的。目前6.20 TN的作者Total_Noob在它的博客上表示，不出意外系统应该会在圣诞节前发布，但肯定不是11月，所以对破解信心不大的玩家可以继续等到12月，然后继续关注破解的整体进度，相信能有很大的收获。

一句话点评：破解已在一线之间。

附：6.20 TN系统部分问题解答

①.6.20 TN系统的应用范围，运行它的方式？

答：6.20 TN系统兼容全系列PSP主机，HBL程序的作者wololo已经在PSP-3000和PSP go上实验成功，但使用前需要把机器升级到官方的6.20系统。运行它很简单，只要需要使用《啪嗒嘭2》的试玩版漏洞进入到HBL引导程序，然后再选择启动6.20 TN就可以了。

②.6.20 TN系统能够做什么？

答：实际上6.20 TN是一款HEN程序，这类似于PSP-3000的5.03系统破解，所以关机后你还要重新使用HBL再加载6.20 TN。HEN可以运行各种自制程序，目前6.20 TN的兼容性大概在92%左右，但它不能直接运行ISO、VSH菜单和恢复模式，不过其他玩家可以在它的基础上开发ISO Loader来运行游戏镜像，同样如果有可能你还可以在6.20 TN上运行执行级别更高的PSP自制系统。

③.刷写6.20 TN系统会不会变砖？

答：6.20 TN不会使PSP变砖，它虽然涉及了PSP的相关flash，但变砖的原因是因为用户对flash0文件操作不当，这点在刷写6.20 TN时是不会发生的。

④.6.20 TN可不可以应用在更高的系统版本上？

答：软件的作者Total_Noob说过，他利用的这个核心漏洞是官方的6.20、6.31系统都存在的，所以理论下同样能在6.31系统下运行，但其他系统不可。6.31系统运行6.20 TN同样需要HBL，但HBL需要正版的《大众高尔夫》游戏才能加载，所以想要在6.31系统下使用6.20 TN，你必须拥有正版的《大众高尔夫》游戏。

TN Hen 6.20

On this page you will find information on Total_Noob's upcoming Hen for OFW 6.20. When the hen is released, download links will be added. In the meantime, check the TN Hen FAQ, and all our articles about the Hen, in the TN Hen category.

DOWNLOADS

▲6.20 TN已经在HBL作者的网站上提供了下载预热。



▲6.20 TN实际上属于HEN。

Ⅴ.正版游戏报价

对于尚未购买未破解主机但又想玩游戏的玩家来说，正版游戏报价的也是必须的，通过了解正版游戏的价格，你不仅可以对心仪的游戏作出选择，同样还能准备好银子算出准确的购机成本，所以在下面会列出目前市场上可以见到的PSP一线作品的详细报价。当然这些报价对于之前就买了6.20系统主机和想要收藏正版游戏的玩家也会很有帮助，具体的就见下吧。

游戏	价格
·预定类游戏：	
《怪物猎人 携带版 3rd》（港版特典）	300元
附注：12月1日发售，特典包含72页详细全彩说明书中文以及日文各一本和屏幕清洁挂绳一根	
《寄生前夜 第三个生日》（日版特典）	450元
附注：12月22日发售，特典包含《最终幻想 纷争》出场人物服装下载码	
·近期瞩目游戏：	
《皇家骑士团 命运之轮》（日版）	450元
《战神 斯巴达幽灵》（港版特典）	240元
附注：特典包括《战神 斯巴达幽灵》主题、动态主题、XMB个人造型、希腊军团变装角色、独家创意总监专访影片、原创游戏配乐、被遗忘的挑战竞技场森林和《战神III》的德莫斯变装角色	
《噬魂者 爆裂》（日版）	400元
《轻音少女 放学后的演奏会》（日版特典）	480元
附注：特典包括原创电话卡、原创图书卡、乐天积分卡、原创Quo卡、原创A4照片、特制文件夹、原创瓷杯、原创枕套各1个和原创夜光签2张	
《NBA 2K11》（亚洲版）	220元
《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》（日版）	300元
《黑豹 如龙新章》（日版 名越稔洋制作人超值Box版）	699元
附注：名越稔洋特典版包含PSP收藏夹PSP CASE Wallet Type一个、黑色擦屏布PSP Cross Cleaner一块和主题曲《MUPPET》的UMD VIDEO一张	
《黑豹 如龙新章》（日版预约特典版）	450元
附注：预约特典包含Young Kamutai magazine杂志一本	
《战场的女武神2》（日版特典）	450元
附注：特典包含《Document of Gallia 1936 DVD》一张	
《最后的战士》（港版特典）	320元
附注：特典包含限量原声CD一张	
《幻想传说 换装迷宫X》（日版特典）	320元
附注：特典包括收录了Chat Drama、声优访谈、游戏设定以及插画和珍贵影像的DVD一张	
《皇牌空战X2 联合突击》（港版）	300元
·经典作品：	
《噬魂者》（港版）	300元
《王国之心 梦中诞生》（日版）	440元
《异说 最终幻想》（日版）	360元
《怪物猎人 携带版 2nd G》（廉价版）	200元
《战神 奥林匹斯之链》（中英混合版）	150元
《但丁地狱》（日版）	280元
《GT赛车 携带版》（港版）	280元
《刺客信条》（欧版）	220元

VI.PlayStation Phone and PSP2展望

关键字：PlayStation Phone分析、PSP2破解成疑

倘若你现在一直在惦记着PSP的后续主机，直接翻到了最后来看PlayStation Phone（PSP手机）和PSP2的介绍，这里就先要说明了，这两者除了PSP手机已经被索尼确认之外，PSP2还是一个虚无缥缈的东西，它到底什么时候会公布会发售，甚至是否存在都属于一个未知数，所以下面的内容主要来源于各厂商的信息情报，如有不准，实属正常。先说PSP手机，在上辑《PSP专辑》的导购里就已经对它的详细参数做过介绍了，这里就不再提了。近期的情报是瘾科技又公布了PSP手机的实物照片，值得关注的一点是目前在手机上并没有看到PSP惯有的滑杆，虽然它的设计造型几乎就是PSP go和索爱X10的合体，但失去了PSP赖以生存的滑杆，那么对于《战神》、《怪物猎人》这样重视滑杆操作的游戏该怎么玩就是个未知数了。现在可以想到解决方案无疑有两个，第一是用触摸屏上的虚拟滑杆来代替实体滑杆，但操作性肯定会大大逊于PSP主机，你可以参考iPhone上的动作游戏手感。第二是用十字键代替滑杆，利用触摸屏接替十字键的功能，这样的手感损失要比第一种方法少一些，但对索尼的编程技术是个考验，现在可以确定是PSP手机的系统是基于Android 2.3（姜饼）开发的Z-System（Z系统），并不是熟知的XMB，所以到最后PSP手机能玩什么游戏也是很值得关注的，像是动作游戏，显然是不太合适。同样处于市场角度的考虑，PSP手机肯定只是现在PSP家族的延续，并不会是全新的产品，这是在PSP2会发售的前提上，毕竟同一时期发布两台性能相同主机，必定会造成市场分散，索尼基本上不会这么做，所以拿PSP手机当作PSP2显然是不太明智的。从目前的情报来看，PlayStation Phone会在明年春、夏季发售，喜欢Android手机的朋友倒是可以考虑考虑，纯游戏玩家的话还是免了吧。对于PSP2，目前已经有两家公司宣称拿到了开发机，一个是制作“《真人快打》系列”的Netherrealm Studios工作室，另一个就是大名鼎鼎的EA了，所以可信度还是比较高的，但以目前只是开发机的情况来看，PSP2的公布和发售可能要在明年秋季以后了，再考虑到PS3在防破解上的成功，PSP2要被破解肯定也不是一朝一夕的事情，从等待公布到最后破解起码要搭进去两年的功夫，综合考虑实际上等PSP2也是很不值得的事，不如直接购买现有的PSP来的方便。



▲正面看PlayStation Phone几乎就是PSP go和X10的合体。　▲运行的是Android 2.3系统，机器本身无滑杆。

一句话点评：未来现在还只是镜中花水中月。

PSP-3000型组合套装		
\	品牌&型号	价格
主机	PSP-3006（港版钢琴黑）	1250元
记忆棒	PSP专用红黑HG超高速16GB记忆棒（组装）	148元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护包	北通中国风PSP新版晶透水晶盒	48元
数据线	北通USB高速数据线	25元
总计		1436元

PSP go型组合套装		
\	品牌&型号	价格
主机	PSP go（钢琴黑）	1350元
贴膜	高仿Hori原装贴膜PSP go专用液晶屏幕保护贴膜	20元
保护壳	原装PSP go专用EVA保护包	38元
总计		1408元

其他主机以及周边详细参考价格	
主机	价格
PSP-3000主机（不可破解）	1250元
PSP-3000主机（可破解）	2000元-2200元
PSP go（不可破解）	1350元
网卡	价格
WIFILINK迷你神卡	118元
盟区战卡	128元
周边	价格
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP GPS适配器	420元
PSP-2000原装TVOUT色差线	280元
PSP-2000组装TVOUT色差线	50元
PSP-2000原装线控耳机	220元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（高仿）	50元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（原装）	98元
PSP-2000/PSP-3000电源适配器（高仿）	28元
配件	价格
PSP-2000/PSP-3000彩色包（高仿）	25元
PSP go专用EVA保护包	38元
PSP-3000专用Hori膜（原装）	58元
北通PSP色差线	78元
北通USB高速数据线	25元
北通魔方炫音	128元
莱仕达迷彩战神保护包PXN-P3013	67元
莱仕达金刚盔甲水晶壳PXN-P3012	48元
PEGA PSP-3000聚碳酸酯专用水晶壳	48元
PEGA PSP全系列通用USB 2.0数据线（数据传输+充电）	16元
北通PSP中国风硅胶套	58元
北通PSP中国风水晶盒	48元
PEGA双核动力站	112元
PEGA双能充电器	180元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通MVP动力堡垒（世界杯限量版）	210元
记忆棒	价格
PSP-3000专用刷机棒高成功率（32MB）	38元
PSP-2000神奇记忆棒（512MB）	48元
8GB极速HG组棒	88元
8GB原装记忆棒	198元
16GB极速HG组棒	148元
16GB原装记忆棒	418元
金士顿组装适配器（高速 支持8GB）	18元
银箭CR-5400 双槽TF转记忆棒转接	26元

本文价格更新截止至2010年11月7日，各地行情不一，仅供参考。

PSP软件群英会

——记忆棒必备软件特辑

文 书记

PSP主机平台上拥有很多未经索尼授权的，由“黑客”编写的各种各样的非官方软件，也就是我们常说的自制软件了。它们绝大多数都要在非官方的系统下运行，可以利用PSP的强大机能实现各种各样的扩展功能。通过这些自制软件的扩展，我们的PSP可以阅读电子书，可以看更多格式的电影，可以玩各种模拟游戏甚至可以自行开发游戏，这使得PSP不仅仅局限于做一台游戏掌机，而几乎是一台功能强大的掌上电脑了。虽然PSP被破解并不是索尼官方希望看到的，但不得不承认，这些功能对PSP的硬件销量产生了积极的影响，至少在国内是这样的。

自从PSP破解以来，各种神奇的自制软件层出不穷，黑客们和各种程序达人的奇思妙想为我们带来了不少惊喜，各种五花八门的自制软件让我们的PSP使用更方便，用途也变得更为广泛。有一些优秀的自制软件在玩家们的记忆棒里长期占领一席之地。那么，就让我为大家介绍一些装机塞棒必备的经典的自制软件吧。

※本文介绍软件已经收录至本辑附赠光盘中

视频播放软件PPA

PPA，全称PMPlayer Advance。是基于旧版的PMP MODAVC1.02M版本播放器改进得来，主创及程序开发工作由国内程序达人cooleyes_lf完成。

这几乎是PSP记忆棒里必备的自制软件了，只要一提及PSP上看电影，大家几乎都会立刻想到这个名叫PPA的视频播放软件。由于其支持的PMP-AVC格式比最初PSP的MP4格式优秀，而且使用起来也非常方便，所以使得PPA播放器大为流行。最新版本的PPA主要针对外挂字幕进行了优化，并且提供了对MP4格式的支持。

由于PPA软件功能不断的更新完善，使得早期很多其他的视频播放软件遭到淘汰，渐渐淡出了人们的视线。而很多游戏网站或者电影网站上提供的PSP电影下载也大多是PMP格式的。换句话说，在PSP上看电影？



▲当之无愧的PSP最强播放软件。

那么你的记忆棒里就必须准备一个PPA了。

PPA看电影不需要把电影放到记忆棒根目录的VIDEO文件夹，因为播放视频的时候会让你浏览记忆棒的目录，所以随便放在什么地方都可以，这样大家分类起来也比较方便，如果有些见不得人的隐私视频，就可以自己找个文件夹藏深一点哦（偷笑）。

推荐指数：★★★★

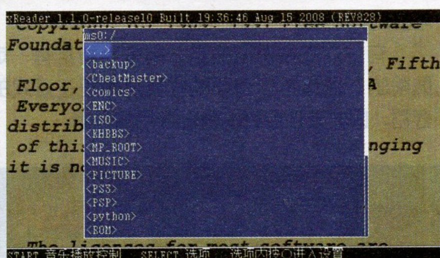
没得说，除非你PSP拿来只玩游戏不看电影，否则PPA必不可少。不过近期PMP视频已经在PSP上已经处于弱势地位，确实有点让人惋惜。

电子书软件xReader

又是一款国人强力自制软件，作者是hrimfaxi。xReader是PSP专用读书和看图软件，支持任意大小点阵字体，支持html读取，编码转换，竖看，翻页保留行，书签及自动书签等，可以看zip和chm和rar内的文本文件，有自动降频节能(不播放mp3时)。支持bmp，tga，jpg,png和gif等格式的图片文件。

其实xReader是一个eReader的分枝版本。开发的本意是开发一个能在PSP-2000，4G记忆棒上正常工作的eReader。然而eReader已经停止开发。所以xReader从eReader中分裂出来成为了一个独立的软件。

以PSP的机能，用来看小说什么的是一点问题都没有，问题在于PSP本身并没有自带文本读取功能，惟一的方法是利用PSP的浏览器去访问记忆棒里的文件，操作十分繁琐，非常麻烦。在这种情况下，玩家们都需要一款方


▲xReader的操作界面简单易懂，非常方便。

便实用的读书软件，xReader就应运而生了。（喂喂，是eReader好吧！）它强大的功能和方便快捷的操作得到了广大用户的青睐，于是也就牢牢占据了玩家们记忆棒里一块阵地。

其实xReader并不只是用来读书而已，它的功能其实是很杂的，可以听歌（而且可以显示歌词，还能一边听歌一边看电子书），也可以看图片，还能离线看HTML的网页。跟PPA一样，这些文件都不用放在指定的文件夹里（比如记忆棒根目录下的picture和music文件夹），可以藏得很深，不会被爸爸妈妈发现的哦（继续偷笑）。

推荐指数：★★★★★

可以把你的PSP变成电子书的自制软件，小说爱好者的必备，无条件强烈推荐。

各种模拟器

模拟器就是可以把你的PSP变成各种其它游戏机的神奇自制软件。相信很多玩家都有过这样的想法：要是一台机器能玩所有游戏该多好啊。那么就让PSP上的各种模拟器来帮你初步实现这个愿望吧。

PSP上的模拟器是十分丰富的，这里只举一些常用的吧。

FC模拟器：这个我就不做官方介绍了……小霸王，黄卡机，八位机，这些名字大家都很熟悉吧？童年的回忆，采蘑菇（喂喂，专业点，那叫超级马尿兄弟），《魂斗罗》，《影子传说》，《松鼠大作战》，《吞食天地》、《封神榜》、《重装机兵》、《火焰纹章》……光是看名字就感动得泪花闪闪了。

MD模拟器：当年俗称的"黑卡机"，《铁血兵团》、《索尼克》、《银河快枪手》、《幽游白书》……都是不能错过的游戏啊。

SFC模拟器：《幻想传说、《圣剑传说》、《超级大金刚、《星际火狐》……好游戏实在躲到数不过来啊。

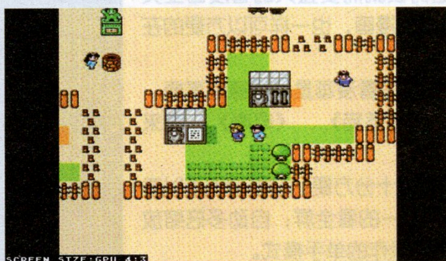
GBA模拟器："杯具"的任天堂啊，已经可以在PSP上完美运行了，有了它，《马里奥A》、《逆转裁判》、《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《节奏天国》什么的毫无压力。

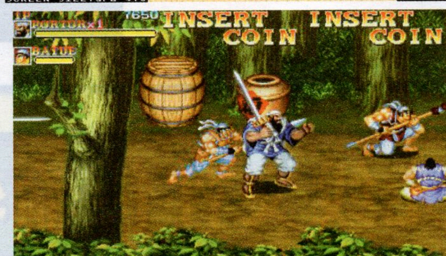
街机模拟器：主要分为CPS1，CPS2，NEOGEO以及FBA几种，几乎涵盖了所有当年在街机厅里能玩到的游戏，《恐龙快打》，《名将》，《格斗之王》，《合金弹头》，《三国战记》……无限投币随便玩——终于可以在PSP上实现小时候的梦想了。

除此之外，PSP上还有SS模拟器甚至DC模拟器，不过由于受众面比较小而且模拟器本身也不是特别完善，这里就不一一举例了。

推荐指数：★★★★★

作为一个从FC时代一直成长起来的玩家，我找不到任何理由不在PSP里装上各种模拟器。PSP上闹游戏荒的时候就全靠它们了。




▲各种各样的模拟器，让你能选择的游戏范围更广。

金手指CMF/FC

PSP的金手指插件，主要是用来实现一些辅助功能，不过说到底最大功能就是修改作弊了……

金手指主要有两种，一种是FC另一种是CMF，两种金手指都用大量的用户群，二选一就好，大家根据自己的喜好选择吧。

FC，全称FreeCheat，是由国人flarejun开发的PSP用金手指软件。界面很美观，搜索速度也比较快，除了作弊以外还有辞典、多重指针以及按键配置等多项功能。是玩家修改游戏的利器。

CMF，全称cheatmaster Fusion，是在RPG小组的开源作品CM的基础上，由EZ的venus（《永恒传说》的汉化者koro）修改进行2次开发的作品。CMF的定位是游戏修改辅助类插件，可以实现作弊、截图、看文字攻略、英汉词典、PS字库、按键管理等多方面的功能。

作为一名高端职业玩家，我个人是很鄙视用修改器这种不良行为的（哎哟，哪来的烂番茄），不过鉴于有些游戏一些恶心的设定导致玩家需要花费大量的时间刷钱、刷经验、刷素材，就只有请出可爱的金手指来对付它了。金手指插件可以修改游戏里的金钱、经验值，可以锁定HP值，让你在游戏里变成无敌的超人，以《怪物猎人》为例，用了"金坷垃"，啊不、金手指，农场亩产一千八，能挖到怪物两米以下的蛋、鳞、甲，装备再也不找武器店打造啦！你就是个超级赛亚大款，什么轰龙、霸龙、角龙、铠龙统统都像砍瓜切菜般，有了金

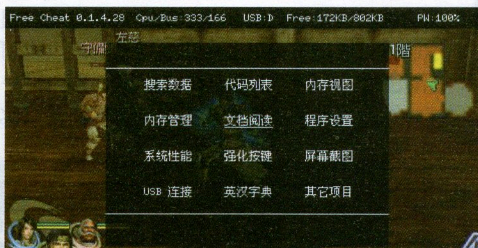
手指，你就能像叶问一样底气十足地喊出："我要打十个！"，还在犹豫什么，只要记忆棒里不到5M的空间，这一切，就能轻松拥有！赶快拿起你的键盘，上网下载吧！（你以为这是电视广告么……）

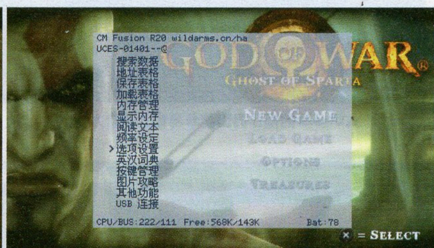
虽然作弊是金手指的最大用途，不过它一些辅助功能也是非常强大的，比如修改按键设置，PS游戏汉化字库，截图功能等等，都是经常会用得到的。

有一点需要说明的是，用金手指是有一定风险的，操作不当有可能会损坏你正在游戏的存档，因此要注意养成备份存档的习惯。

推荐指数：★★★★★

虽然有那么一小个缺点，但瑕不掩瑜，各种实用功能已经让PSP金手指超越原有修改游戏的功能领域，绝对是PSP自制系统的必备良品。


▲FC插件的运行界面。


▲CMF插件的运行界面。

看漫画软件PSPCOMIC

推荐指数：★★★★☆

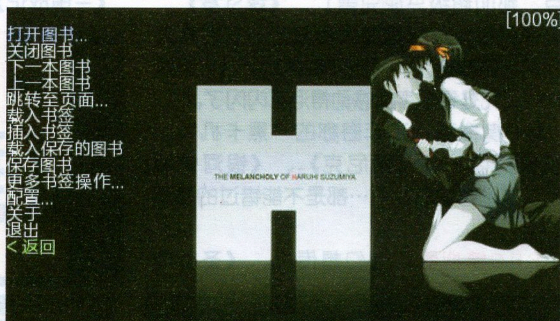
PSPCOMIC本身的功能是十分强大和完善的，但是由于PSP的屏幕分辨率只有480×272，导致一些细节较多或者字体较小的漫画看起来不太方便，所以在PSP上看漫画始终还是不如在电脑上或者直接抱书的。

PSPCOMIC，想要在PSP上看漫画，就少不了这款PSPCOMIC软件，虽然PSP自带了图片浏览功能，但是由不能自动缩放，文件必须放到指定文件夹而且只能有一层分类等多种限制。很不方便。

经常看到有人抱怨很多打包的漫画没有经过缩图和分页处理，以至于不能方便的在psp上阅读，这时候就需要强大的看漫画工具———PSPCOMIC了，即使是用于PC的超大尺寸未分页的漫画，也一样可以方便的在PSP上阅读。

广大玩家里，漫画爱好者不在少数，晚上躺在被窝里看漫画是很惬意的事情，《海贼王》、《火影忍者》、《死神》、《猎人》、《蓝猫》、《柯南》，我来了。（诶？好像混进了奇怪的东西）

PSPCOMIC的强大功能可以让你用PSP看漫画变得十分方便：书签功能可以直接打开上次观看的漫画；更多屏幕阅读模式让你不用单一的看全屏；自动多倍缩放功能让你方便观看各种漫画图片；还有方便玩家在床上操作的单手模式。



▲PSPCOMIC方便快捷各项功能。

无线文件传输软件

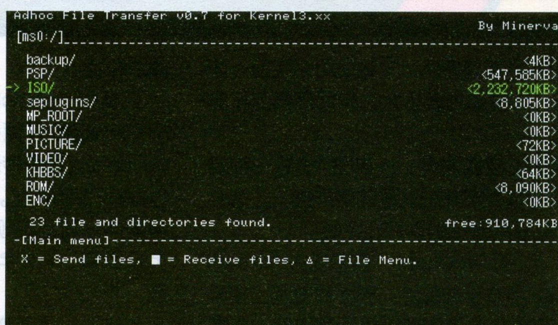
推荐指数：★★★★

其实这个功能PSP本身就应该自带的才对嘛，不得不说这是索尼自己的失误啊。鉴于功能异常实用，给四星吧。

AdhocFileTransfer，相当迷你自制软件，用于PSP之间的无线文件传输。

虽然软件本身很小，而且功能很单一，但是这丝毫不影响它的强大作用，它可以利用PSP本身的Wi-Fi功能实现在多台PSP之间互传记忆棒中的任意文件，不需要用任何连接线或者通过电脑中转。更令人惊喜的是，只需要一台PSP上有这个软件就可以了，因为这个软件本身可以利用PSP的自带存档分享功能传输的。

设想一下，两个玩友在聚会上遇到了，想互换几张照片，或者想要分享几张壁纸，没有PC和数据线来做中转怎么办？只要有了adhocfiletransfer软件，就可以轻松共享了。两个人想要联机对战游戏，但是只有一个人记忆棒里有游戏，另一个人没有怎么办？也是同样的方法，用这个软件传输就可以了，利用Wi-Fi，速度可以达到200K/S左右，还是十分理想的。



▲adhocfiletransfer运行界面，下方有按键提示。

地图软件MAPthis



MAPthis是一款非常强大的电子地图软件，有着良好的兼容性和易用性，而且在互联网上能随意下载到你所在地区的详细地图，支持多等级地图缩放，电子地图的基本要点均有具备。在最大缩放等级的时候可查看一个住宅小区的详细轮廓，精度十分高。地图在车上和步行都能使用。可以根据需要制作自己指定的POI地图，POI指的是位置(兴趣点)，比如电影院、银行、机场等建筑位置。配合GPS-290模块使用的话就能把你的PSP变成一台卫星定位导航仪了。

不过本软件只有主程序，地图需要使用者自行制作下载，不过还好有相应的地图制作软件，有兴趣的玩家都可以亲手制作的。

不用专门去购买一个导航仪，也不用背着厚厚的地图了，如果要到外地旅游的话，先找好地图准备上，拷进记忆棒里，到时候要查地址直接打开就OK了，可比在地图上慢慢找要简单方便得多了。除了国内，国外的地图也是可以免费下载的，这样没事的时候可以翻翻地图，长长地理知识也好嘛。

推荐指数：★★★☆

看地图还是挺好用的，不过地图软件在PSP上用途不大，毕竟GPRS功能大多数手机都带了而且很方便，所以推荐给路痴朋友们吧。



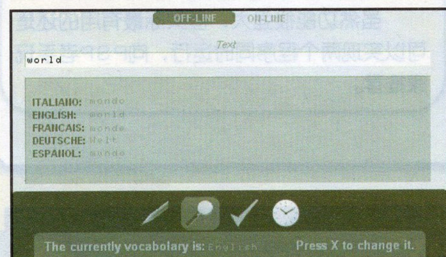
▲MAPthis的各种强大功能，非常方便。

电子词典PSPDictionary



PSP上的电子词典种类非常繁多，PSCIBA、YDICT、ACE，甚至几个金手指也自带了英汉词典功能，这里就不一一举例了，着重介绍一下最常见也是最强大的——pspPSPDictionary。

PSPDictionary是一个在PSP运行的词汇字典搜查软件，支持英文、法文、德文、意大利文等等，让你可以非常方便地查单词。软件中有在线和离线搜索：离线搜索的词汇是来自 wiktionary.org 每种语言的词汇量都多达6000个以上．在先搜索利用langtolang，Yahoo! Babel Fish，或 Google 等著名网站．你基本不用担心这款软件的实用性，除了不能发音之外，它各方面功能都不比专业的文曲星差，用来学习或者日常翻译已经绰绰有余了。



▲多种语言翻译，不少生僻的字眼也能查得出来。

另外，PSP作为一款游戏机，学生一族想要购买经常得不到家长支持，有个主要的原因就是“就知道玩游戏，对学习一点帮助都没有”。现在，有了这款软件，把PSP摇身一变，伪装成一款强大的电子词典，就能轻松欺骗……呃不……说服家长们了吧，就算不用来说服家长，用来做下自我心理安慰也好嘛。总之，学生们在PSP里准备这样一款自制软件是绝对必要的，不论你并不一定真的要用它来查单词。（笑）

推荐指数：★★★★

对于想要学外语的学生来说，电子词典还是很有用的，不过如果是用在游戏的单词翻译上，这个就显得比较鸡肋了，你总不能游戏中遇到不懂的单词还得专门退出来运行词典软件来查询吧。鉴于受众面比较小，给个四星。

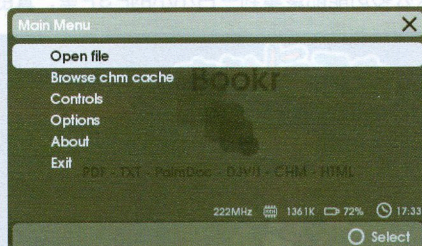
PDF阅读软件Bookr



先介绍下什么是PDF吧。PDF（Portable Document Format）是由Adobe公司开发的电子文件格式，它具有纸版书的质感和阅读效果，可以“逼真地”展现原书的原貌，可以说是网络上最流行的电子文件格式之一。

在电脑上看方便，那么我们有没有办法让它在PSP上也能阅读呢？如今只需下载自制程序“Bookr”，就可以实现在PSP上看PDF了。

同XREADER与pspcomic类似，Bookr也是一款PSP上的阅读软件，之所以把它单独列出来，是因为PDF格式的特殊性，PDF整合了文字和图片，并不像前两者一样只能单纯地阅读文字或者漫画，而网上很多资料又都是PDF格式的，所以Bookr也就成了大家记忆棒里的常客。有人可能会觉得PSP毕竟只是个游戏机，



▲bookr的运行界面，简单而直观。

PDF有的文件太大了，动不动二三十M，会不会浏览起来有延迟，这个大可放心，Bookr打开20M的PDF文件浏览一点压力都没有。

用PSP看PDF最大的缺点就是需要自己动手用Adobe转换一些中文文件，不然看到的是乱码。也算是一点小遗憾吧。

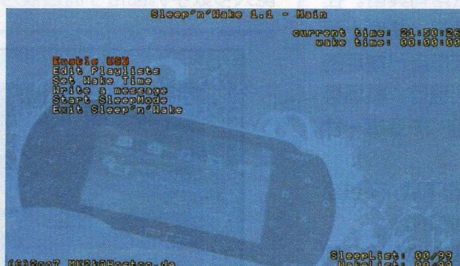
推荐指数：★★★

虽然PDF格式的电子书和这款软件都很强大，但是毕竟小说啊资料啊什么的最平民向最大众化的还是TXT和JPG格式，因此实用性并不是特别大，给个三星吧。

闹钟软件Sleep Wake

Sleep Wake，一款非常小巧的PSP用闹钟软件，可以使在待机状态下的PSP，到时间自动响起铃声。你可以让你的PSP叫你起床，反正PSP-3000平时也是待机，而且不怎么费电。

支持MP3格式的铃声，普通或者变动比率的8kps-320kps的都可以，时间多长都无所谓，你可以自己录一段音频来叫自己起床。这款软件虽然小，但是还是很人性化的，你可以设置一个播放列表，分成几段来催自己起床，比如“起床了，快起床啊，再不起床就揍你了，再不起床就把你床下的漫画书全部烧掉，再不起床就把你照片发布上网”之类的……除了起床，这个也可以用来做定时提醒，比如下午4点左右让它响起“该吃点心了！今天吃布丁吧！”，反正时间和铃声都可以自己做



▲有了它，就可以用PSP很方便的安排作息时间了。

的，虽然功能单一，但是相信各位有爱的玩家们一定会想出一些稀奇古怪的创意闹铃吧。

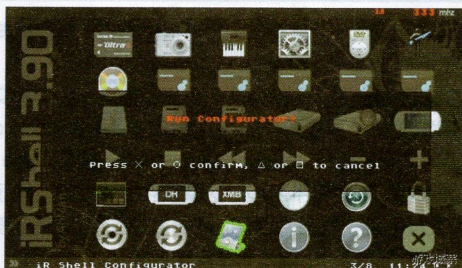
“叮咚！这里是录音——时间到了！该介绍下一款了！”哟，说曹操他还真就到了，那么我们继续介绍另外的自制软件们吧。

推荐指数：★★☆

功能确实太单一了，而且使用的时候还必须把这个软件开着。各种手机电子表什么的也肯定都带闹钟功能，所以这个软件的实用性并不是很大。

PSP管理软件IRSHELL

IRSHELL是个功能十分强大的自制程序，把它喻为PSP上最强大的操作系统一点不过分。在IRSHELL界面下你可以一看TXT一边听MP3，或一边欣赏JPG一边听WMA，一边玩游戏一边听音乐，在IRSEHLL里红外摇控功能通过扩展包你可以摇控成千上万种家电（PSP-1000专用），通过IRSHELL的USBHOST或NETHOST功能可以直接玩PC硬盘里的ISO，能过设置可以把所有自制程序集成到IRSHELL里，新版的IRSHELL 已经内置了PSP通过USB线缆输出视频到电脑屏幕的功能，IRSHELL的出现使PSP成为了掌上数码娱乐中心。



▲IRSHELL的实际运行效果，当然，这只是其中一个版本。

而它最大的用途就是可以整合各种自制软件，如果你高兴，你可以将几乎所有应用于PSP上的自制程序都可以通过一个简单的步骤集成到iRShell里面。犹如游戏机版的瑞士军刀。

推荐指数：★★☆

虽然功能很强大，但实际最有用的还是可以实现两个程序同时运行，向PSP老手玩家推荐。

各种自制游戏

很多人买PSP只是为了偶尔打发下时间，所以都喜欢玩一些小的益智类游戏，但是PSP上官方的这类游戏不太能满足大家的爱好，很多人还想玩玩斗地主啊什么的。又或者一些动漫爱好者苦于PSP上没有喜欢的游戏，于是自制各种同人小游戏。这样，各种自制游戏也就慢慢多了起来。由于实在太多，这里就不详细介绍了。

大部分自制游戏都是各位技术宅们因为兴趣爱好独立完成的，在这里对他们的辛苦表示非常感谢。你们都是父亲好儿子，人民好兄弟。

扫雷，大家找茬，东方，斗地主，连连看……自制游戏数不胜数，大家可以挑几个自己喜欢的，丢进记忆棒吧。

大部分的自制软件本身占用空间都很小，几M甚至几百K，好几个自制软件加起来还不如一个游戏大，但这丝毫不影响它们起到的强大作用。五花八门的自制软件能让你的PSP变成多功能的数字设备，不仅仅只是游戏而已。试想一下，仅仅用一台PSP的钱，买到高清MP4，高分屏电子书，电子地图册，GBA游戏机，掌上FC、MD、SFC，多语言电子词典……这么多功能都聚集到一台小小的PSP里，真的



▲欢乐斗地主，等人的时候可以玩两把过过瘾。

是很划算啊。就差没有喊价998再送南非钻戒了（电视广告再次自重）……心动不如行动，赶紧拿起你手中的数据线，把各种自制软件请进你的PSP吧！

安装方法：

绝大部分自制软件的安装都很简单，把压缩包解压，得到的文件夹放到记忆棒的PSP/GAME文件夹下就OK了。

插件类就相对麻烦一点，是放到根目录，然后进入恢复模式找到plugins选项把里面的各种插件改成enabled就可以用了。

推荐指数：★★★

毕竟是自制游戏，技术方面跟官方游戏还是差很远的，大家就当消遣消遣吧。

蝴蝶之梦

——Persona系列回顾·Persona2世界观介绍

记得当年最早刊登《Persona2 罪》有关信息的刊物是阿KING等一批游戏界前辈创办的杂志。那时候的笔者还是菜鸟，注意力的重心也不在这部作品上。不过大概是应了"失去了才知道可贵"的老话，11年后的今天这部作品竟然会成为自己的最爱，这是当年做梦也想不到的。

文 monkeyking

Persona

すべてのペルソナは、ここからはじまった。

2010年10月底，Atlus奇迹般地宣布了《Persona2 罪》（以下简称《P2》或《罪》）的PSP移植版。说是奇迹般是因为包括笔者在内的所有P2同好对于复刻或移植都已经绝望。更因为《Persona2 罪》本身涉及二战德国等敏感要素，在当年也没有出过海外版（海外版只有《Persona2 罚》也就是说下半部。但因为作品本身的出色，一群英语圈爱好者硬是把《罪》译成了英文版）。于是有了这篇文字。



▲PSP移植版的官方主页

《P2》是部怎样的作品？在整个Persona系列里位于怎样的位置？

本来的意图是做一个发售前瞻，为《P2》的再临铺路。但因为《P2》对于笔者也是一个有特殊意义的作品，所以这次也成为了11年来，笔者自身的对于Persona系列的一个统计、回顾。

也因此本文里会涉及剧透要素，对于剧透非常在意的玩家请三思。不过毕竟已经是11年前的作品，该透的恐怕早就透光了。再则笔者个人认为，比起"无剧透地通关游戏，但一头雾水"来，"有事先接触剧透但通关后能理解故事"对于玩家更有意义一些。毕竟谁也不愿意付出几十小时后对于剧本不明究竟吧。

这还因为《P2》是系列里很特殊的，由《罪》和《罚》两部组成的作品。两部的关系正如标题是上下篇。而目前公布的PSP移植版是上篇《罪》。所以更加有必要给新玩家解释一下两篇的关系，以做好PSP移植《罚》的心理准备。

Persona一词的概念

Persona是作品世界观里基本的基本，所以在回顾前先解说下这个。

"Persona"一词出自古希腊，本指舞台上的演员所戴的面具（古希腊的演员经常通过面具更换来一人分饰不同角色）。现代英语里将其引申为人物角色、伪装的外表、人格面具等含义。

在荣格（*注1）建立的心理学体系里，将Persona定义为人格面具——也就是一个人"为了适应社会而给自己构筑的形象"。

你在别人眼里是什么形象，很大程度是取决于你给人什么印象，这一点大家都理解吧。我们都不是圣人，是人就会有缺点，都会有不愿意公开在大庭广众之下的一面。因此没有人会把100%的自己毫无保留地展现出来，而是会刻意给人展示自己的优点，掩盖自己的缺点。Persona正如同面具一样，既是你想要给人看的形象，又保护了你内心里不愿意被人看见的部分。因为这有点像社交礼仪，但不仅仅如此。这个面具也代表了我们在公共社会里的形象，是为了适应社会要求所扮演的角色。社会分工也是人格面具的一种，比如教师、银行家、工人、经理……正如同一场舞台戏需要不同角色的合作，一个社会的协调运作也离不开人的合作。把社会比作舞台的话，人不就是舞台上的演员吗？因为人是"社会的动物"。

这也是为什么社会上会有"制服"这种东西。学生被要求穿学生服、警察有警服、护士有白衣、写字楼OL和上班族有西装革履、就连出家的僧侣也要剃度、着僧衣。这其实和舞台上的舞台装一个道理，都是为了明确一个人在社会上的角色。

人格面具不是只有职业。因此一个人可以同时具备多个人格面具，根据场合的需要来交换。一个在岗哨上威严的警官，回家后可能是个温柔的父亲；一个模范好老公在舞厅里可能摇身一变成了调情高手；一个老师眼里的好学生可能在校外是小混混……这些都是复数人格面具的例子。

所以Persona是一种必要的社交面具，保护了我们所有人的内心，协调了我们与他人的关系，决定我们以什么形象在社会上露面。所以其实一个人的成长过程，首先要学习如何适应外界，然后学习如何融入社会。这个过程里每个人都获得了自己的Persona。

与Persona对立的是Shadow（阴影），任何人内心都有的阴暗一面。

前面说过Persona是"为了适应社会而给自己构筑的形象"，Shadow则是"自己不愿意成为的形象/不被社会接受的形象与价值观"。

一个正常的人为了适应社会，就必然会受到社会规范的约束——所以我们从小就被教育"不可以这样，不可以那样"。在这种约束下就形成了阴影，而且越是压抑得厉害阴影的反弹就越强（也就是俗话说的"越是不准做的事，越是想要去做"）。

阴影并非人的本能欲望，但本能欲望受到压抑则会形成阴影。所以对于自制力弱的人来说阴影是很具诱惑性的。但是放任本能欲望的话人也就不称其为人了。

以上是心理学角度的Persona和Shadow的定义，可能读者会奇怪"这跟游戏有什么关系"。其实游戏里的概念基本上就是心理学定义的变形。

从心理学定义来看，人格面具引导人适应社会，阴影则会引导人走向反社会。因此形成了Persona与Shadow的对立关系——游戏的世界观也基于此，构筑了Persona使者与Shadow的斗争。虽然从《1》到《4》每一作的Persona和Shadow的设定都有微妙差异，但总体来看，将"《Persona》系列"一句话概括为"Persona与Shadow的斗争"是不会错的！这样大家大概也明白，这个游戏系列和荣格的关系了。

但作为人性的一部分，Shadow并非必须被消灭的罪恶，也是无法消灭的。因为只有死人才没有欲望。对欲望的冲动既能引导人走向毁灭，也能转化为创造的动力。Persona与Shadow是一对共生的矛盾关系，也是每个人一生都要面临的课题。



这里不能不提的是荒木飞吕彦的《JOJO的奇妙冒险》这个著名漫画系列。因为实际上"《Persona》系列"最初的灵感就来自于《JOJO》。专属美工金子一马是《JOJO》漫画的粉丝，对替身的概念很着迷，于是在"我们也来做一个游戏版本的替身大战吧！"的想法下，开始了《Persona》初代的企划工作。

在系统上，首要的想法是"替身一般的超能力"，但毕竟不能照抄替身的设定，于是从荣格心理学借来了人格面具的概念，以此为中心构筑起了"《Persona》系列"独自的世界观。

虽然灵感源于《JOJO》的替身，但这不同于剽窃而是借鉴。金子本人和荒木一直保持着良好的关系，2001年在杂志上举行过公开对谈（*注2）。在"《P》系列"和金子担纲的"《女神转生》系列"里可以见到不少向《JOJO》致敬的要素。比如《P1》主角初期专用Persona青面金刚的造型很接近白金之星（《JOJO》里最具代表性的主人公替身），《P2》里的最终BOSS会使用"泡沫的波纹"（波纹是《JOJO》里的超能力），而"神沙岚"（来自《JOJO》第二部）、"皇后杀手"（来自《JOJO》第四部）都作为技能在"《女神》系列"里出演。《JOJO》第三部里使用塔罗牌来给替身分类的规则，也为"《Persona》系列"所继承。

当然，在设定上，除了形成自己独有的心理学定义以区别于替身外，在形象上，因为Persona有着面具的含义，所以在金子一马担当设计的《P1》和《P2》两作里（《P3》以后不再是金子一马），"面具"这一因素随处可见。角色们的每个Persona都有一张独具特色的面具，Persona的管理者菲列蒙更是戴着一张优雅的蝴蝶面具，他所在的神社内部也挂满了面具。这次PSP移植版《P2》的新片头动画里面具也随处可见。"面具"这个概念可以说是替身和Persona在外貌上的最大区别，不过在《P3》、《P4》里已经基本看不到这个要素了，这是后话。



■《P2》的官方外传漫画里，对于面具这一概念的描述。

注1 荣格(Carl G. Jung, 1875－1961)瑞士心理学家和精神分析医师，分析心理学的创立者。早年曾师从弗洛伊德（精神分析学的创始人），被弗氏视为事业接班人。但后来由于对精神研究的观点不同而分裂，创立了和精神分析学分庭抗礼的分析心理学流派。

注2 这次荒木和金子的对谈，因为篇幅所限不可能译出全文，以下节选了一部分关于设计理念的谈话，可以从中看出两位大师有着共通的艺术审美。

走上绘画之路的契机

荒木： 说起来，是怎样的契机促使金子走上了美术设计这条路呢？

金子： 虽说从很早以前开始就一直在画啊画的，其实一开始我是想当漫画家的。后来试着做过各种各样的事比如音乐人什么的，但都没成功，最后只剩下画画这条路。然后进入公司工作，很快就感到了自己的能力有限，才振作精神开始努力，大概这个样子（笑）。

荒木： 我那时候啊，在学校一直参加剑道的社团活动来着，可无论输赢，一次都没被人表扬过。但一画起漫画来，周围的人就都会夸我"好厉害！"之类的。所以开始想要认真往这条路上走。

金子： 哈哈哈哈。那个时候周围就已经有编辑一样的人存在了啊。

荒木： 对对，就跟编辑一样（笑）。于是自己就渐渐越来越认真，有时就会想"那明天就稍微熬个夜努力一下好了"什么的。我这画风果然有受到永井豪影响吧？

金子： 嗯，永井老师的影响还是很明显的。还有假面骑士啊、怪兽之类的……

荒木： 啊，怪兽的影响那是肯定大大的有！

金子： 怪兽的名字肯定全部都记得一清二楚吧。如果人家拿出假面骑士卡片，就能答上怪人的名字什么的。不过最有趣的还是，在为设计查找资料时候，会明白一些设计的原典。比如偶然发现了跟奥特曼七号的怪兽一模一样的土偶啥的。

荒木： 是啊，常有的。

金子： 在参考铠甲构造来设计服装的时候，突然注意到，如果把铠甲的构造简化，就成了奥特曼的服装。用线条勾勒出西洋铠甲的轮廓就会变成那副样子。

荒木： 可以说是究极的抽象画呢。毕加索也曾经在见过非洲面具后，摸索在描绘的时候能简化到什么程度。异曲同工嘛。奥特曼的造型的确称得上是简化到极致了。同理史努比等卡通形象也是，学也学不来的。普通人根本想不到那种造型。

金子： 的确，到底怎样的思路才会把狗想象成那个样子呢。

荒木： 奥特曼的造型也是，已经无法再出比现在更简洁同时又帅气的造型了。

金子： 所以说在现有造型上不断增添细节是很简单的事。然而削减枝节，简化造型的过程才是真正的难关。

Persona的轨迹

在这一段里，笔者带大家简单回顾一下从初代到四代的内容。以及作品之间的设定差异。

“《Persona》系列”到底有多少作？跟Atlus的另一个RPG系列《真·女神转生》是什么关系？这可能是许多新人最头痛的问题。尤其是国内习惯于把全系列统称为“女神异闻录”，而“《女神》系列”里又另外有一个《女神异闻录 恶魔幸存者》，这就使得关系更混乱了。

首先，“女神异闻录”其实只是初代的标题，因为系列初代的确是从“《真·女神转生》系列”分化出来的实验性作品，之后逐渐完善并自成一家。“女神异闻录”的意思是表示“这是女神系列的一个外传作品”，所以后来的《恶魔幸存者》也加上了异闻录字样以表示其作品定位为外传。所以真正的标准名称是“Persona”而不是“女神异闻录”，不过因为在国内已经约定俗成了就沿用了。

全系列作品目前已经面世的作品如下（这里不含手机上的奶粉作）：

1996年	女神异闻录 Persona · BE YOUR TRUE MIND（PS、Windows）
1999年	Persona2 罪 · INNOCENT SIN（PS）
2000年	Persona2 罚 · ETERNAL PUNISHMENT（PS）
2006年	Persona3（PS2）
2007年	Persona3 Fes（PS2）
2008年	Persona—trinity soul—（TV动画）
2008年	Persona4（PS2）
2009年	Persona（PSP）
2009年	Persona3 携带版（PSP）

《罪》与《罚》在故事上是上下集的承接关系，合起来统称为《P2》。《P3 Fes》是《P3》+后日谈构成的《P3》完全版。《trinity soul》是一个剧情和游戏基本没有关系只是有Persona概念的动画。2009年发售的PSP版《Persona》是系列初代《女神异闻录》的移植版，《P 3 携带版》则是《P3》加入女性主人公篇以后的PSP移植版。所以看起来作品很多，其实一共就《P1》、《P2》、《P3》、《P4》这四作。

关于开发人员：

从《P1》到《P2》为止，是监督冈田耕始+美工金子一马+脚本里见直三人构成的开发班子，他们可以说是“《Persona》系列”的创造者。

《P3》、《P4》、《P3P》的开发班子则是监督桥野桂+美工副岛成记+脚本复数（主要执笔者不止一人且每一作都在变动）构成的开发班子，可以说是“《Persona》系列”的继承者和进一步发扬者。

但因为开发班子完全换人，所以不仅在游戏系统、美工风格上有着极大差异，Persona和Shadow的定义也有很大差异，因此习惯了《3》、《4》的新人玩家一定会惊异《1》、《2》完全像另一个游戏——事实上本来也是另一个游戏了。实际理解时，可根据开发人员的变动把《P1》、《P2》归类于“旧《Persona》系列”，《P3》、《P4》（以及预计会出现的《P5》）归类于“新《Persona》系列”，这样比较好理解。

不朽的青春群像

——《女神异闻录 Persona · Be your true mind》

系列初代，距今已经有14年了。虽然对于国内玩家来说也许是最陌生的一作（记得当年国内杂志都没做过攻略，只有台湾杂志有），但在日本玩家里则有着全系列最多的固定FANS。题头那句话来自AMAZON的读者评语，笔者认为是很适合这一作的。

初代建立起了“Persona”这个概念，在片头借用了《庄子·齐物论》里的“庄周梦为蝴蝶”的典故来说明Persona与人的关系。这其实就如同舞台上的演员与角色的关系。戴上面具演员就成了角色，脱掉面具又回归演员。演员既是角色又不是角色。游戏中来自神话典故的众多神魔与人物的关系也是如此——戴上面具，人物们化身为神魔，但又不是神魔，如同在梦中庄子既是蝴蝶又不是蝴蝶一般。也因此“蝴蝶”就成为了系列的象征物，从初代到后来的《P4》一直都有出现（虽然设定不同了）。

初代确立了以人心为本的世界观，认为人心才是宇宙的本源，古典神话里的神魔都并非实际存在而是人的想象。所以其实在Persona世界里是不存在神魔的，一切都是人类想象力的创造物。一个人内心既存在如神一般慈悲的侧面，也存在如恶魔般残酷的侧面。当遭遇来自外界的危险时，出于自我保护的本能这些侧面会显现——这就是作为超能力的Persona了。（其实这个定义和荣格的“为了适应社会而给自己构筑的形象”是一致的。只有在遭遇超常现象的危险时，同样作为超常现象的Persona才会显现。这其实是对于人类适应潜力的游戏化表现）

初代的舞台是名叫御影町的街道，分为表里两个故事。

表之章“SEBEC篇”讲述一个长期卧病在床的女孩子（本作女主角），因为病痛带来的压力和寂寞，精神分裂为几个独立的人格。其中最为阴暗的人格（也就是她的Shadow）的强大能力被名叫神取的男人利用，给所在的城市造成灾难。女孩子的同学——来自圣白貂学园的一群年轻Persona使者，和女孩子的分身一起，打倒了神取，说服了女孩子的Shadow使女孩子的人格归于统一。结局是主人公和同学们的毕业典礼，一切成为高校时代的一段青春回忆。

里之章“雪之女王篇”的故事则发生在“SEBEC篇”之前，在圣白貂学园的传统剧目“雪之女王”上演前夕，主人公意外唤醒了沉睡在雪之女王面具里的夜之女王，学校被夜之女王冰封，受学生们爱戴的老师被夜之女王抓去预备成为新一代的雪之女王。主人公和同学们需要借助自己的Persona能力，共同攻克复仇女神、睡神、死神把守的三座塔，战胜夜之女王救回老师。

《P1》的主线剧本可以说是非常正统的成长路线，有很强的校园剧风格。一个班级里，一群出身、性格各异的学生，有来自上流家庭的高傲少爷、千金小姐，也有来自中下层的涂鸦少年、爱逗乐的冷笑话大王、大姐头、番长。一开始他们相互看不起，吵嘴家常便饭，同学关系充满矛盾（在官方本里可以看到人物对于各自的评价）。但在共同冒险过程里认清了自己的缺憾，建立起真正从内心里信赖的羁绊关系。

是的，如果要概括本作主线的话，其实是非常健康积极向上、光明得如同教科书一样的剧本。但因为游戏这种互动媒体的特殊魅力，玩家能够真实地体会到这群年轻人的成长过程。可以说《P1》的剧情，既是运用作为超能力的Persona在困境里求生的故事，也是认清自己、在心理上的成长过程。

在续作《P2》里更可以看到，这些年轻人走上社会后，没有被作为超能力的Persona所迷惑，而是积极去适应社会规则，融入社会。因为他们很清楚，超能力只是用来应付超能力的东西。

顺便在这里扯几句题外话，爱说“游戏根本不需要剧情，要看剧情不如去看小说电影”的人，其实根本没有认识到游戏的互动性的意义。的确单就故事而言小说电影里已经把所有经典都占尽了，同样写成文字来表述的话游戏剧本在故事上毫无胜算。但最大区别在于小说电影的场合，你只能做个旁观者，故事再好也是“别人的故事”，电影一结束走出影院冷风一吹就都忘了。而好的游戏能让玩家参与进去体会到人物细微的成长，体会到身在其中的代入感，因此哪怕是同样的故事，游戏带来的感受跟小说电影也是不一样的。当然这也跟时间有关系，电影两小时就结束，小说最多几天，而流程较长的游戏有时候玩上几个星期，俗话说“时间长了抱着个碗都觉得有感情”，这也算是人的本性了。



■插画家岩崎美奈子为《P1》官方本绘制的插画之一，岩崎本人是出了名的《P1》饭，甚至影响到她为其他游戏担当的美工人设都能看出《P1》的影子。因此这里选用了她的插图

亦真亦幻的剧情，和对于高中生来说极有亲切感的人物，令这一作在开拓新的玩家群上取得了最高的成就。加之当时日本经济繁荣等因素，取得了全系列最高单作销量（50万）。

剧本的角色塑造，还有容易引起玩家共鸣的学生主题，给《异闻录》的剧本博得了一致的好评。但作为游戏系统来说，PS版并不算成功。虽然打出了革新的旗帜，来自“《女神转生》系列”的痕迹还是太重，尤其是继承自“《女神》系列”的主观视角迷宫令不少新玩家望而却步，这是《P1》在国内推广过程中遭遇的最大难题。不过2009年的PSP版在各方面比起PS版亲切了许多，有PSP的玩家不妨一试。跨过系统陌生带来的门槛后，应该很快就能体会到初代特有的魅力了。初代金子一马的人设在今天习惯了流行动漫画风的玩家来看可能觉得难以接受，但因为剧本里对于人物的性格描写生动，所以投入剧本以后再去看人设也能喜欢了。毕竟对于重视剧本的作品来说，人物是否生动，更多地是看剧中的表现而不是外表是否亮丽。（类似的例子有诸如龙骑士07的《蝉鸣》、《海猫》等系列，龙骑士的画功其实很粗糙，但是被故事和人物描写吸引后不少人都转而喜欢上了龙骑士的画风。）

问题儿童的成人礼赞

——《Persona2 罪》

虽然起了个看似家庭伦理剧的标题，但《P2 罪》的剧本如果用一句话来概括的话还真是如此。

《罪》里的角色包含主角达哉在内大部分是高中生，但和其他几作里的高中生（特别是《1》和《4》）对比的话，《2》里的高中生们因为各自童年的不幸影响了他们的心理成长，导致他们不能像其他几作里的高中生那样过上青春幸福的高校生活，程度有别但基本都属于问题儿童。《P2》里特意安排了《P1》的一些人物出场（《P2》的时间是《P1》三年后），除了有吸引《P1》玩家的意图外，也是让顺利成长的《P1》角色作为对照，来反衬出《P2》这一组年轻人成长之路的坎坷。

“天真之罪”，借用作品的英文副标题来概括这一作的内容再合适不过了。

主要人物

周防达哉

声优：子安武人

年龄：18岁

星座：狮子座

塔罗属性：SUN

《罪》的主人公，七姐妹学园3年生。因为声优是子安所以有着一口与高校生不相称的成熟口音（笑）。虽然外貌帅气，在校内颇有人气，但因为他沉默寡言、离群索居的孤僻个性，同学都敬而远之，一个人过着孤独的学校生活。爱好是摆弄机械，有一辆自己修好的摩托车。

丽莎·斯尔弗曼

声优：小西宽子

年龄：17岁

星座：金牛座

塔罗属性：LOVERS

七姐妹学园2年生，纯种白人但操一口熟练的日语。恋慕达哉，以达哉的女友自称。喜好功夫影片，是李小龙的崇拜者。

三科荣吉

声优：鸟海浩辅

年龄：16岁

星座：天蝎座

塔罗属性：DEATH

春日山高校2年生，是校内的学生番长（觉醒Persona能力后得名“死神番长”）

梦想是组建自己的乐队所以一直想拉达哉加入。有些自恋情结的男生，但性情热血豪爽厌恶阴谋诡计。

天野舞耶

声优：矢岛晶子

年龄：23岁

星座：巨蟹座

塔罗属性：MOON

性情明朗外向，爱开玩笑的年轻周刊女记者。平日里不辞辛劳地私下奔波寻找报道题材，这次也因为采访来到了七姐妹学园。

黑须淳

声优：涉谷茂

年龄：17岁

星座：水瓶座

塔罗属性：FORTUNE

春日山高校2年生，性格内向，比起口头交流更爱用花语来表意。严重的问题儿童，在转校前多次遭到其他学生欺负，爆发Persona能力报复了对方，但也因为伤人被迫转校。来到春日山高校后因为这里的不良学生被番长荣吉管束，所以没有遭到欺负，但已经多日未来上课。

黛雪野

声优：半场友惠

年龄：20岁

星座：白羊座

塔罗属性：EMPRESS

和舞耶搭档的见习摄影师。《P1》过来的人物，在校时曾经是不良少女大姐头，但现在已经顺利融入了社会，在恋爱和工作上都得到了回报。

故事梗概

《P1》的事件三年后，舞台从御影町移到人口128万的巨大都市，珠间琉市。

在学生中间流传着“用自己的手机拨打自己的手机号码，如果接通，怪人JOKER就会为你实现梦想”的都市传说。主人公达哉和丽莎、荣吉三人出于好奇拨打了自己的号码，招来了怪人JOKER，却得到了JOKER发出的死亡威胁。以此为契机，城市里开始发生“流言会化为真实”的怪现象，达哉一行一边运用Persona能力和JOKER派来的恶魔战斗，一边努力探寻着事件的真相。

前面说过，《罪》是《P2》上集，《罚》是下集，故事上是承接关系。根据官方访谈，最初《罪》与《罚》并非上下集关系，而是对于同一个事件的，年轻人视点（《罪》）和成年人视点（《罚》）的双视点表达。但金子因受著名SF作品《幻魔大战》（作者平井正和和石森章太郎，连载开始于1967年的长篇作品，讲述超能力者与幻魔在前世今生未来的大战，作品里也涉及了99年大预言）的感召，决定将作品改为现在的形式。但也因此，主角达哉与父亲之间的家庭问题（在《罪》里基本没有描写，本意是留给《罚》里从旁人视点来加以交待）在游戏里没有得到足够的表达，这不能不说是一个遗憾。虽然目前《罚》还没有公布PSP移植版，但根据官方透露“想做《罚》的干劲满满的！”想必《罚》的移植也不会远了。

《P1》的故事重点，在于建立Persona的概念，因此在描写上偏向超能力的部分较多（《1》的灵感来源就是替身大战）。但《2》里这一概念已经确立，因此作者们把目光从校园转向了校外更加广阔的人类社会，更进一步去探讨人类社会的心理问题。

可以说《2》的视点，是“在Persona（社会面具）这个命题下，来探讨人类的方方面面”。因此在访谈里可以看到，三位开发者最初探讨了许许多多的构想，比如“休学旅行中卷入事故，不得不与他校学生展开战斗”、“觉醒了Persona能力后用于性骚扰的社会人版（笑）、“Persona版印第安纳琼斯”“Persona刑事”等等各种奇思异想。

最后在《P2》里选中的题材是“流言（日文写作噂）”。

人类天性喜好打探和传播流言，从无关紧要的小道八卦到各种经济信息，无所不包。为什么写作流言而不是谣言是因为谣言字面上已经带有“虚假”的含义，而流言则是真真假假，未经证实的东西。《P2》里的流言除了飞短流长、流言蛮语的含义外，还包括“都市传说”这个范畴。

虽然俗话说“眼见为实”，但作为普通人除了信赖媒体的权威说法外，并没有其他接近“真相”的手段。因此可以说，现代社会里的流言，很大程度上是为了满足大众的需求被媒体制造出来的，而媒体制造的流言又进一步影响了大众的需求。比起流言的真伪，更重要的是流言传播中引起的心理效应和实际的危害性。

因此在《P2》里，以整个城市为背景进行了这么一个假想实验“假如流言被一定数量的人传播就会成真的话，人类最终会怎么样？会变得更好还是更糟？”

答案可能很多读者已经从一句俗语里猜到了“好事不出门，坏事传千里”。这句俗语日本也有。这是人类猎奇心理的本性，因此标题里的“天真之罪”有多重含义，既指向剧中角色们，也指向人类的猎奇心总是趋于负面这一原罪。

《P2》选择流言作为题材的切入点，还因为作品的时代性。《P2》于1999年发售，而1990～1999年正是一个流言大爆发的时代，经历过那个时代的读者应该有印象，从气功热、算命看相到飞碟热潮（笔者当年也没少看《飞碟探索》杂志）乃至著名的诺查丹玛斯大预言，那几年可以说是充满了世纪末的不安与狂热，各种流言不胫而走，其中玛雅人的神秘历法甚至一直影响到现在著名的“2012”。

这也是为什么《P2》是一部特殊的游戏作品，《P2》实际上是一个“世纪末流言大集合”，选取了过

去十年里日本一些真实的社会现象作为背景安排在游戏里，让主人公们在这种世纪末的流言大冲击下接受考验。的确现实里不可能流言成真，这些流言的内容都不是真实的，但这些流言本身却是曾经发生过的事实，除了序盘的校徽的诅咒外，作品里涉及的流言全都实有其事，都不是架空创作。从流言这个角度来说，说《P2》里的世界是1999年日本的一面哈哈镜也不为过了。

（对于这一时期流言的叙述有兴趣的可以参看附录。）

在《P2》之后，陆续出现了一系列以流言或世纪末为题材的动漫作品，如《二十世纪少年》（里面“朋友”的设定很类似《P2》里的“假面党”）、《妄想代理人》（里面对于流言怪物的安排很像《P2 罪》里的“流言制造出的另一组主人公”）乃至今年新番动画的《世纪末超自然学院》简直就是《罪》的动画版。但这些作品的制作年代都在1999年的《P2》之后，由此也反映《P2》的时代前瞻性。

在制作上，《P2》最大的特色之一是“对于台词的重视”。整个城市内由数张地图和大量设施构成，在地图上可以和NPC对话，在设施内可以和NPC以及同伴对话。而游戏进程里剧情一有进展，整个城市的对话台词都会随之发生变化。由此带来的台词量是异常惊人的，由脚本家里见、台词助理金田在内的数人共同执笔才最终得以完成。

这么庞大的台词量并非无的放矢，而是因为《P2》里整个城市都是假想实验的舞台，城市里的每一个人都不自觉地被卷入流言的激流，在对于事件发表自己看法的同时，不自觉地起着推波助澜的作用。因此从如此庞大而又细密台词的变化里，玩家是可以清楚地看到，城市里的大众情绪是如何变化的，如何一步一步走向负面的深渊。而这些都是《P2》的剧本所要探讨的东西。

NPC对话台词一例

浪人

气合！嗯，我？我不是春高的学生。

以前是，但现在不同了。现在是一心备考、一念通天、以进入名牌大学为目标的，无业浪人！

浪人

可是，最近这街上春高的女生也忒引人注目了！（注：指的另一个NPC）

母校的人气UP，是好事！

可是让我分心！备考不集中了！气合！

浪人

气合！不知道是哪来的流言，说最近母校的宿敌七姐妹学园的铜像居然会自己动起来！

有这样的像在，学生们也没法安心学习吧！

等着瞧吧，到时候一定由我，来给予这邪恶的像以天诛！

……等我考完以后。

浪人

气、气合……

不得了，眼泪出来了……

太了不起了，我的母校的诸君！

你们现在真是，太耀眼了！

我等待这一天太久了！

学园祭正是，向天下展示我校的学业成果、整齐校风的一大行事！

听说校内还开办了假面舞会，竟然引进了西洋的舞会，实在是太有国际性了！

浪人

气合！太震惊了，我这样的人，居然会被无聊的流言迷惑！

什么？你们问是啥？

听说梦崎区的animamundi，有真正的防具出售。

可是实地去打听，却被店员嘲笑了！

浪人

气合！

最近那个人气组合MUSES！明明全员还是高中生嘛！

功课打算怎么办！考试打算怎么办！有参加期末考试吗！

打算靠脸蛋混饭到什么时候！学生的本分是学习才对！

浪人

气合！你喜欢佐佐木银次吗！

我也喜欢哪！他的CD全部都有收集！

可是不管怎么说，将应该在校读书的女生挖来包装成新人组合，这是断不能原谅的行为！

可是，他的曲子我也不讨厌！

……很矛盾？

很矛盾吧。

浪人

气合！

那帮不知道是恐怖分子还是啥的家伙干的好事，

预备校也临时休业了！这下我到哪儿去读书啊！

可恶，不管是谁，妨碍我读书的绝不饶恕！

笔比剑更强！那帮叫什么假面党的恐怖分子，等着我的天诛吧！

……等我考完以后。

浪人

气合！

都说最近的事是恐怖分子干的，可如果是恐怖分子的话，总该有条件声明提出来吧。

不然为什么犯罪啊！可是一直没有这类声明出现。

……也就是说，可能只是出于娱乐心理的犯案。

只为了自己的变态快乐而给他人造成生命危险，

这种家伙要是被我抓到了一定砍成八块！

浪人

气合！

唔，要是我学生时代的记忆没错的话，刚才的女性是七姐妹学园的……

竟然会面无人色地跑进侦探事务所去了，发生什么事了？

……哎呀，糟糕！

我居然会好奇他人的隐私。

这不惩戒一下不行，罚自己抄写六法全书吧！

（中略，这一个NPC的台词量就有很多，要是全译出来本文就没法看了）

浪人

气合！

听说时间城的城主，把传说的武器送给了一个短发女子！

竟然会对女人献殷勤真是丢脸！

……不过，是怎样的女人呢，

果然是美人吗？

……我，我才没有在意哦！

假面党员

虽然新入党的不少人有不满，

我会全心全意执行JOKER大人的命令！

把纳粹赶出去！这可是我们的城市啊！

上面是城市里的某个浪人NPC的例子，台词会根据剧情进展而变化。可以看出在《P2》波澜壮阔的主线舞台下，一个平凡的备考生的小小人生。

也是因为前面说过“P2里的世界是1999年日本的一面哈哈镜”，制作者是把《P2》的世界当做真实的日本城市来描写，珠间琉市实际上参照了数个真实城市为模特儿（平坂区=台东区，梦崎区=涩谷区、青叶区=港区、港南区=お台场）。不同地区的回复设施、餐厅等，尽管效果相同店铺也完全不同。比如梦崎区的餐厅是快餐店，青叶区的餐厅是法式料理，平坂区的餐厅则是寿司。从游戏系统来说没有必要性，但显然不同店铺的做法更加有真实感，更加能让玩家产生亦真亦幻的代入感——本文标题写的什么来着，“蝴蝶之梦”对吧？

因为《P1》和《P2》是同一个剧本作者，不仅是同一个世界，同一个时间轴，同一套世界观，而且在主题上也有不少的联系，《Persona 女神异闻录》、《Persona2 罪》、《Persona2 罚》，在故事上可以看作是既独立成章，又有共通主题的三部曲作品。正如制作人冈田强调的“主题是人，是人的成长“，这一点贯穿了这三部曲始终。

从“人的成长”这一角度来看的话，《P1》的“SEBEC篇”的主题可以说是“直面自我” 正如副标题英文“BE YOUR TRUE MIND”；雪之女王篇的主题则是“无论现实多么辛苦也不可以逃避”。（“雪之女王篇”里的复仇女神、睡神、死神三座塔的BOSS，生前都是圣白貂学园的学生，因为对于现实的不满、压力等诸多理由，选择了放弃人生成为夜之女王的手下。）

《P1》的学生们通过表里两个篇章的考验，顺利完成了自己的成人仪式，毕业以后成为合格的社会人。而《P2 罪》的主题之一则是“对父亲的超越”——雪野以外的5名主要角色的烦恼情结无不根源于与父亲的关系，对父亲既敬畏又憎恨，因此《罪》里在最终BOSS战时安排了一场与父亲的大战。这其实也是每个人成长过程里要经历的心理断奶阶段。

《P2 罚》里，则把目光从少年移到了青年，描写主体是20出头刚刚成为成年人，对于自己的社会面具还充满不安与疑惑的青年人群像。并描写了还是孩子的达哉对于成年人的怀疑和不信任（实际上《罚》里的达哉就是个不愿意长大的孩子）。但通过与成年人们的接触，了解到了成年人的善意、温柔和辛苦。所以在罚的结局里达哉做出了为自己行为负责的选择——这其实是从孩子通往成年人的阶梯，也是达哉这个问题儿童的成人仪式。

《P1》的角色作为问题儿童们的对照组，在《P2》里以成熟可靠的社会人形象出现，作为前辈给予了《P2》的角色们许多帮助，也在为人上，以身作则给出了榜样效果。可以说没有《P2》里作为成年人的《P1》角色，《P2》角色们通往成年人的阶段还会推迟。

在结局里，阔别三年的《P1》的老同学们重聚在一起，给这个探求自我的问答交出了一份满分的答卷。他们在从学生成为社会人的道路上，比起《P2》的角色可以说少走了许多弯路，但《P2》的角色们那份从不成熟到成熟的坎坷，更是他们的魅力所在。没有人天生就是完人，天才是有，但天才的故事对于普通人占大多数的我们来说没有多少共鸣。

可以说这后面充满了来自制作者们热诚而善意的信息，上面说过“健康积极向上得如同教科书”， 但与教科书不同的是通过游戏里的互动和代入带来的潜移默化的亲近感。其实不少经典日式动漫作品里表达的对于“友情、热情、永不屈服”的向往，概括出来都是教科书一样直白的信息（例如以“热血”和“直肠子”著称的《海贼王》），为什么读者看了不会反感？可见关键还是信息如何表达的问题。因为金子一马看似诡异另类的画风，《P1》、《P2》常常被人误解为连主题都诡异不可捉摸，其实《P1》、《P2》三部作品的主题和多数RPG一样积极和热诚，在细节上也更加贴近普通人的生活——毕竟，队伍里的角色职业不是剑士、魔法师、僧侣、兽人，而是学生、OL、刑警、犯罪人士的RPG不算多见。

从孩子到成年人，从逃避社会的孤僻儿童，到最终主动尝试融入社会，尝试成为大人。这就是《P1》、《P2》到里角色们的人生轨迹，也是对于Persona——“人的社会面具”这一概念的完美表达。

看完上文对“旧《Persona》系列”的详细介绍，接着进入“新《Persona》系列”的简介。因为班子换人，所以跟《P2》没有任何实质上的联系，所以在本篇以《P2》为中心的文里，《3》、《4》的内容会相对简略一些。

Persona版EVA

——《Persona3》

作为系列久违7年的第四作，2006年发售的《P3》以架空学园都市“港区”为舞台，讲述了拥有被称为“Persona”能力的少男少女们一边度过欢快的学园生活一边拯救世界的故事。

《P2》完结后，Atlus的开发人员大换血，所以从《3》开始是完全不同的班子了。本作开发人员是：监督桥野桂+美工副岛成记+音乐目黑将司，形成了新《Persona》时期的铁三角组合。其中副岛成记在《P2》也有作为金子的副手参与人设，因此他的画风一定程度上延续了《P2》的风格（虽然现在差异是越来越大了）。目黑将司更是凭着目黑流的歌曲风格打出了自己的名声，《3》、《4》打开的新人市场里有不少都可以说是被目黑的音乐吸引而来的。

从《3》开始金子一马不再参与“《Persona》系列”，但人物专属以外的Persona则继续沿用金子一马以前的插图（从15年前的图到最近几年的图都有，很混杂，也因此新玩家容易迷糊这一作的美工到底是谁）。副岛设计的专属Persona不再有金子的“面具”和“舞台服装”元素，变得更像是单纯的召唤兽，体型也异常庞大。

《P3》开始采用了全新的世界观设定，系统也是大翻新，最大特征是改变了传统的剧情迷宫模式，引入了恋爱AVG游戏中常见的日历系统，将游戏过程划分为以天为单位的一年，在日式RPG里开创了结合AVG与RPG特征的新类型。在美工风格上加入了大量流行时尚元素的《P3》，风格的确要比《P1》、《P2》更加容易被年轻人接受。

故事梗概 2009年4月。十年前因双亲事故死亡而离开港区，由亲戚抚养长大的主人公转学回到了出生地。展开学园生活没多久就遭到了谜样怪物“Shadow”的袭击，并觉醒了自己的Persona力量，其后得知这个世界上还有着隐藏的1小时——“影时间”的存在。Shadow只在影时间活动，给人类造成危害。因为Persona能力的出众，主人公受邀加入了以消灭Shadow为目的而成立的特别课外活动部。

打倒了12个使徒……哦不，是12个大型Shadow后，众人却绝望地发现，正是特别课外活动部消灭Shadow的行动，导致了12个大型Shadow与沉睡在主角体内的第13个Shadow逐一接触，第13号Shadow “DEATH”因此觉醒。

但让众人意外的是，因为被封闭在主角体内的时间太长，DEATH沾染了人类的情感，变得同情人类。DEATH化身为名叫望月绫时的少年（顺便一提声优是和《EVA》里的渚薰同一人的石田彰）转学到月光馆学园，与主角等人接触，然后在运命之日，对主人公说出了和渚薰一样的台词“请你杀死我吧”。

拒绝杀死他的场合，能够迎来最终BOSS战和真结局，在最终BOSS强大的攻击前陷入濒死状态的主人公听到来自众人的声援，觉醒了究极的塔罗属性“宇宙”的力量，以自身生命为代价封印了最终BOSS。

《P3 fes》后日谈的剧情则延续在这个结局之后，讲述机械人少女アイギス前往探寻主人公死亡的真相的故事。基本上属于可有可无的后附部分，也因为在《P3》本篇里交待并不明确的主人公的生死问题（也就是光看本篇的描写还有想象余地，笔者当初也是万万没料到主角就这么挂了），被后日谈盖棺定论了，所以日本《P3》玩家对后日谈的评价也不高。

因为风格的大变化，特别是画风全面向今天的流行动漫靠拢（笔者是金子一马的FANS，但也不得不承认金子的画风的确很难被普遍接受），《P3》的出现得到了热烈反响，在开发新玩家群上非常成功，属于2006年叫好又叫座的RPG之一，获得了电玩通游戏大奖2006年度的优秀奖（RPG），在海外亦得到一致好评。Atlus也很是看重这个不同以往的游戏，于2007年趁热推出了加强版《Persona3 fes》以及决定制作动画《Persona –trinity soul–》。

从商业角度来看这一作是非常成功的，但是作为《P1》、《P2》的续作来看的话，则无疑会让旧作玩家感到失望。这是人之常情，不能一概归罪于怀古，因为说白了《P3》和《P1》、《P2》除了标题以外几乎再也找不出多少共通之处，无论是系统还是设定。这种违和感，打个比方的话，就好比如果《FF》的续作变成了《DQ》（或者反之《DQ》的续作变成《FF》），那么不管游戏本身质量再好，先前的玩家也会觉得不适应吧。

就设定来说，《P3》里的Persona能力设定不再是《1》、《2》里的“人的另一面”，而是“专门针对影时间内的Shadow的超能力”。Shadow的设定也不再是心理学上的含义，而是太古时代来自外星的宇宙天体NYX的下仆。本作中的NYX是在太古时代就存在于宇宙空间中天体大小的巨大生命体，其生命的构成法则与地球的生命相反，也被称为“吞噬星系之物”。在太古时代NYX撞击到了地球，在那时精神的波动被留在地球而肉体则成为了月亮。NYX本能地想要复活，而一部分地球人（游戏中的桐条研究所的所长、以及特别课外活动部的黑幕）亦想要复活NYX，追求世界的毁灭。

于是被利用的特别课外活动部和EVA一样打倒来袭的一个又一个使徒，没想到自己最终开启了人类补完计划之门……虽然在《P3》里这个全世界的危机被主人公的自我牺牲救下来了。

就剧情来说，做一个仿《EVA》不是不可以（顺便一提《P3》里连真嗣君的声优绪方阿姨都请来了），但很遗憾直到结束，笔者也没能看出这个剧情跟Persona的联系在哪里。

基本上，笔者对于这一作的评价至今是很矛盾的，一方面《P3》的确达成了在RPG不景气的2006年打开新人市场的商业目标，但另一方面，当你苦等了7年得到的续作，发现其实和前作完全没有联系时候，你会不会和笔者一样产生“为什么就不能作为一个全新系列来发售”的感想呢？



Persona -trinity soul

（圣洁之灵）



《P3》热卖后开始制作的动画版，故事发生在《P3》10年后的世界，以人与人的相对关系为主题描绘着主人公慎与伙伴们参杂着苦涩与悲伤的战斗。人物原案是由负责《P3》主要人物设计的副岛成记担任。舞台是面向日本海的绫凪市，从10年前发生的“同时多发无气力症”中复兴的未来型新兴都市。17岁的高中生神乡慎和14岁的弟弟洵，与已经有10年没有见面的长兄——绫凪市警察署长谅再次相见。

随着兄弟俩的归来，绫凪市不断发生各种怪异事件。潜水艇中忽然消失的乘务员；10年后再次出现的“无气力症”；恐怖的内外翻转学生尸体事件……追查着一连串事件背后的神秘组织的谅，被卷入了事件中。

基本上，这是一部不叫好也不叫座的动画。对于《P3》的FAN来说，自然期待看到的是和游戏有关的东西但这一作的舞台已经是10年后。对于《P1》、《P2》的FANS来说，这一作里的Persona设定也非常让人摸不着头脑——因为这一作里的Persona是一种“只有未成年人能拥有”的能力，结合文章前言部分对于荣格Persona概念的叙述，相信读者自己会看出违和感在什么地方。对于非游戏FANS的观众来说，这一作的剧情也过于拖沓了，笔者认识的不少人看到一半就失去耐心转投别的新番动画去了。

这一作惟一的后续是在2009年的Persona Music Live 的海报上，主角神乡洵与《P3》、《P4》的主角并列在一起，由此可见《圣洁之灵》依旧被Atlus认为是“《Persona》系列”的其中一部作品。

午夜奇谭

——《Persona4》



《P3》发售2年后，Atlus推出了由《P3》原班人马制作的《Persona 4》，时间发生在《P3》的两年后，这次的舞台由繁华都市搬到了淳朴的乡村小镇。

故事梗概

2011年4月，因为父母出差去海外，主人公不得不搬去乡下舅舅家生活一年。转到当地的八十神高等学校，主人公迅速结识了新朋友——同样从大城市转学而来的花村阳介、坐在前排的天城雪子，以及同桌的里中千枝。此时小镇发生了神秘的猎奇杀人事件——死因不明的尸体被悬吊在电线杆上。

某天从千枝那儿听到一个关于午夜电视的传言“在雨夜的午夜0点，用关掉的电视照镜子，就会浮现命中注定的另一个人的影象”。主人公抱着半信半疑的态度试了一次，没想到居然掉进了电视里的异空间。

不久发生了第二起杀人事件。被害人是和阳介一起打工的学姐。为了弄清学姐为何被害，阳介执意要进入电视世界寻找线索。主人公决定陪他一起去。进入电视后，得到了KUMA的协助。三人来到了学姐最后消失的地方，突然遇到谜样的异型Shadow的袭击。危急时刻主人公爆发出力量，将心中一闪的念头具现化，Persona力量觉醒了。

原来深夜电视中的影像，是那个人即将掉入电视世界的预告，而掉入电视世界，一定会遇到另一个自己“Shadow”，“Shadow”会加大本人的负面情绪，若是不能接纳它，就会被暴走的“Shadow”杀死。这就是猎奇杀人事件产生的原因。而被杀死的人究竟是自己进入电视世界，还是被人推进来，这样做又是为了什么目的？为了追查事件的真相，主人公和朋友们成立了“自称特别搜查小组”。

笔者对于这一作还是比较欣赏的，比起《P3》来无论各方面都有了长足的进步，人物比《P3》更加生活化，在设定上往P2靠拢了不少，最明显之一就是对Shadow的设定。《P4》里的Shadow和《P2》一样，是对应角色内心里的阴影，影子一般的另一个人（最大的区别是表情和瞳孔这点也继承了）。在《罪》和《罚》里，角色们在最终BOSS战前夕都会有一场与自己的Shadow的战斗，胜利后也会接纳并承认自己的Shadow。

这是因为Persona与Shadow的对立既是来自荣格的心理学概念，同时也是每个人都要面对的究极命题——战胜自己，但不是否认自己阴暗的一面，而是直面并接受它，将其转化为自身调和的一部分，不为其引诱，因为没有阴暗面的人类是不存在的。从这一点来说，比起《P3》来，《P4》的的确确是更加符合“Persona”这个标题。

当然太向《2》靠拢也带来了一些剧本构成上的问题，除去commu部分剧本里大部分时间都在重复进行《P2》里的Shadow战，然后就是找出真凶，最后真相大白，真凶竟然是一个真神。从剧情上来说，有没有这个真神的出场对于主线故事都影响不大，但诸位应该记得开头叙述《P1》、《P2》的世界观时候说过“认为人心才是宇宙的本源，古典神话里的神魔都并非实际存在而是人的想象。所以其实在Persona世界里是不存在神魔的，一切都是人类想象力的创造物”。因此在这种世界里出现一个真神就很唐突了，先不说因此引来的一系列问题（比如有一个神自然就会有第二个，那么这样下去《P5》是不是要做成“人类vs众神军团”），从作品的主题来说，实际存在的神不属于人类心理范畴，模糊了作品的主题。（关于《P4》最后这个真神，貌似官方资料里说法也不一，但因为游戏本篇里并没有给出别的明确解释，所以就采用默认的说法了。）这种感觉，大概就像在二战纪实片里跑出来一个孙悟空一样——虽然从笔者的ID可以看出是很喜欢孙猴子的，但也不能这么乱穿越吧。

最后，是关于《P3》开始加入的commu系统，笔者个人的看法。

Commu就是community，有社区、社交之意。一开始看到《P3》里的Commu系统的概念时候，笔者是举双手赞成的。因为确实，心理学的Persona定义为“人的社会面具”，本来并不是超能力，是要在社交中才能得到最大限度发挥。那么将Persona放在Commu环境下来表现，也许会得到比《P1》、《P2》里的替身概念更为真实的效果。但游戏里实际的表现却让我感到非常不协调，或者说“只是看起来真实”，理由下述。

无论《3》、《4》，主角的设定都只是一个16、7岁的少年，涉世未深，不可能有多少人生经验，正是“三人行必有我师”、需要从他人的人生经验里学到东西的阶段。因此，比较真实的社交表现应当是：主角通过和各色各样人的交往，学到形形色色的东西，得以成熟和成长，这才符合少年人的成长经历。但在游戏里的表现效果却成了，主角如同心理医生一样，倾听形形色色的人的烦恼，然后用一些话语就将别人的烦恼驱除干净。最后无论是老人小孩男生女生教师和尚无不对主角另眼相看，佩服有加。甚至连田中社长这样老奸巨猾的商人最后也为主人公感动，这种所向披靡的魅力只怕耶稣再世也自愧不如。

试想一下，这是一个涉世未深的少年人能办得到的么？

本该是别人的处世经验指导主人公成长（从同龄人身上也有许多可学）现在却成了主人公去指导别人，成了单纯的开心理诊所，Commu MAX后得到的Persona只体现在游戏系统上。而主人公自身在性格上没有丝毫成长，从头到尾是“特别的人”、“完美的人”（《P4》主人公甚至连阴影的一面都没有）。尤其在《3》、《4》里身边的同伴都有成长的情况下，主人公的不成长就更显得不自然了。可以说Commu本是个很好的想法，但在实际游戏里表现出来的效果本末倒置了。

《P2》的Persona造型设计考察

其实这一批都是10年前的金子原画了，但十年里一直没有见到有相关游戏书刊对于这一批设计进行专门分析。大多数人对于金子的画的认识似乎都只停留在表面的“造型很诡异or前卫”上，却很少有人注意到，这一批设计并不是单纯的绘画，而是游戏原画。游戏原画就必然要承载游戏里的设定，这是金子作为一个游戏美工最为敬业的地方（金子自己说过“细节都是有意义的”、“如果没有必要，连一个戒指都不会乱加”）。

“Persona”在《P2》里的原创定义是“古典神话里的神魔并非实际存在，而是人的想象产物”，“一个人内心既存在如神一般慈悲的侧面，也存在如恶魔般残酷的侧面”。这也体现在了Persona的设计上。除了极少数例外，《P1》、《P2》里的设计都贯彻了“假面”和“舞台服装”这个风格，虽然看似怪异，但这些造型并非设计一个天然怪物，而是设计的一套舞台服装。

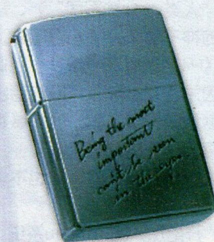
以下对于《P2》里的神魔造型，从神话原典和与剧中人物的联系两方面来试做分析，也好让读者了解一下，这些来自神话的神魔是如何与剧中人物联系起来的。资料大部分来自官方书籍，不止一本，所以就不详加注释了。

周防达哉





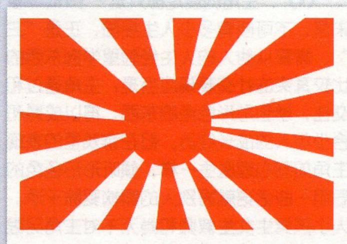
初期专用Persona ヴォルカヌス（伏尔甘）



伏尔甘是罗马的火神、锻冶之神。英文中火山“volcano”一词便是由他的名字演变而来的。

而这个伏尔甘的设计思路是“打火机的部件构成的金属人形”。在剧中这个打火机是友情的象征，童年的达哉和淳互赠礼物，淳赠给了达哉打火机，达哉赠给淳手表。因此在游戏里达哉会不时把这个打火机拿出来把玩，是他最为珍惜的东西。这次PSP版的OP动画里也可以看到手表和打火机。

后期专用Persona アポロ（阿波罗）





阿波罗是希腊的太阳神（希腊的太阳神本为赫利俄斯，但在后期阿波罗逐渐与赫利俄斯同化并取代了赫利俄斯，因此在今天普遍被视为太阳神），分析这个设计可以看出，头部和披肩都有火焰的纹样，身体则是太阳旗（太阳在胸口位置）。火焰＋太阳，强调阿波罗神话属性的造型设计。

此外，达哉的星座是狮子座．狮子是百兽之王，具备领袖素质，而星占上认为狮子宫的人意志坚韧、百折不挠。对应塔罗牌为SUN，SUN能联想到光、热与火，塔罗牌面含义里象征成功、生命、希望、光荣。这些都是对于达哉看似冷漠的外表下蕴藏的火热情感的诠释。

在故事后期，达哉从原先的孤僻内向，变得积极守护同伴，领袖素质也逐渐发挥，内在的热情得到完全的燃烧，所以从初期独自燃烧的火焰进化为了照耀众人的太阳。

天野舞耶







▲Pleiades-七姐妹



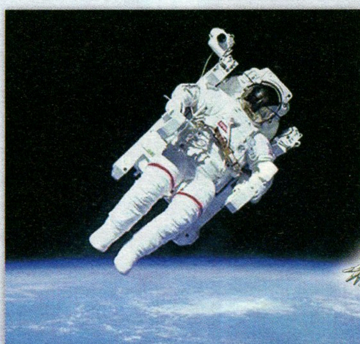
初期专用Persona マイア（迈娅）

希腊神话中巨人阿特拉斯的七个女儿中的长女，赫尔墨斯的母亲。这七姐妹组成了昴星团（简称M45），也是本作中七姐妹学园和昴宿星团人的由来。希腊神话里，这七姐妹中最小的一个嫁给了凡人，失去了作为神的不死之身。这个版本流传到东方就变为了七仙女下凡的传说，成为中国和日本都有的“七夕”节日的由来。

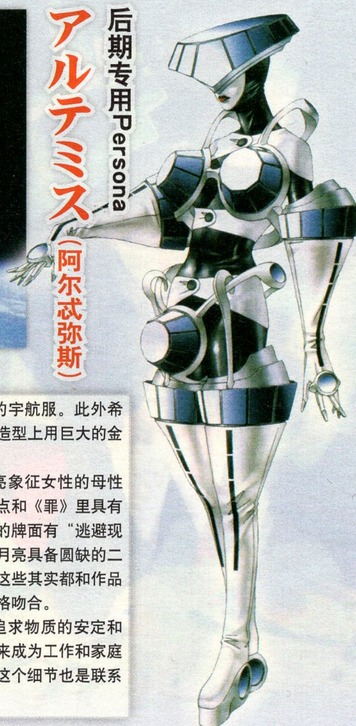
因此Persona迈娅的造型是：衣服是和式的羽衣（寓意七仙女的传说，七仙女因为被牛郎偷去了羽衣所以嫁给了他），头部则带有科幻色彩、让人联想到宇宙人。因为本作中的流言之一内容为“玛雅人的文明得自昴宿星团的宇宙来客”。

在《罪》的剧本里，舞耶给予了淳和达哉没有体会过的家庭温暖，淳更是把她看作是理想的母亲。十年后舞耶更是以母亲般的宽容救回了淳，因此淳的初期Persona才会是迈娅的儿子赫尔墨斯。

后期专用Persona アルテミス（阿尔忒弥斯）



▲太阳神阿波罗的妹妹，月神阿尔忒弥斯。



根据官方解说设计灵感源于登月宇航员的宇航服。此外希腊神话里的阿尔忒弥斯以处女贞洁著称，所以造型上用巨大的金属螺栓守护住了女性最重要的三点。

和传统意义上象征男性的太阳相反，月亮象征女性的母性和神秘，古典神话里的月也多和女神有关，这点和《罪》里具有母性气质的舞耶吻合。在塔罗牌含义里MOON的牌面有“逃避现实”“隐秘”等不少负面的要素，作为天体的月亮具备圆缺的二面性，永远不会让地上的人看见它的另一面。这些其实都和作品里“将快乐放在明处忧伤放在暗处”的舞耶性格吻合。

星占上认为巨蟹座的人具有母性本能，追求物质的安定和家庭生活的两面，而作中的舞耶的理想也是将来成为工作和家庭两立的女性。此外，作品里舞耶爱吃螃蟹罐头这个细节也是联系到蟹座的小NETA（注：指典故）。

丽莎·斯尔弗曼





初期专用Persona
エロス（厄洛斯）

▲George Michael—Too Funky —1992

希腊神话中的爱神，虽然原典中是男神，但在"《Persona》系列"里原典中的性别和使用者不一致的情况并不少见。厄洛斯在罗马神话里叫丘比特，也就是后来经典的爱情小天使丘比特的形象。

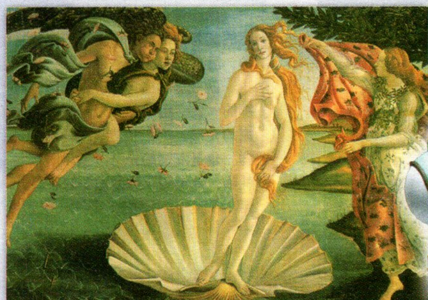
这个Persona的服装是对传统的射箭小天使形象的改造，改造的灵感则来自于乔治·迈克尔1992年的MTV《Too Funky》。乔治在这首MTV里公布了许多造型前卫的服装，而金子一马一贯喜欢在西方艺术节和电影里寻找设计灵感。

星占上认为，金牛座的人性情稳固保守，但也有顽固不听意见的一面。丽莎因为是白人，从小就受到来自其他小孩子的歧视和欺负。长大后反而又因为白人的相貌被周围的人仰慕，这种态度的剧烈变化激发了她的自卫本能，所以游戏前期可以处处看到丽莎对于同学和友人表达不信任的台词。

金星位于金牛座，而金星的守护神是爱神阿弗罗狄忒，在占星学上代表爱情与美，待人温暖而友善，但占有欲较强。这也和丽莎不经达哉同意就以她女友自居的举动吻合。

基本上丽莎是一个典型的处于恋爱中的青春少女角色，也因此她的塔罗是LOVERS。

后期专用Persona
ヴィ-ナス（维纳斯）





罗马神话里著名的爱神，厄洛斯的母亲。根据官方资料，金子的这个设计是把波提切利的名画《维纳斯诞生》解构后设计为一套衣服。维纳斯脚下的贝壳成为头部的帽子，海水的波浪成为衣服上的花纹，海洋里的小贝壳成为衣服的装饰，而躯干上由堆积的泡沫构成——这是因为神话典故里维纳斯是从泡沫中形成的。

对比如同COSPLAY少女的厄洛斯，维纳斯的造型更加成人化，审美意识更进了一层。这可以理解为接触到充满成年女性魅力的舞耶以后，丽莎产生的对抗意识，和因此带来的对于成人美的追求。

三科荣吉



初期专用Persona
ラダマンティス（拉达曼迪斯）



▲George Michael—Too Funky —1992

希腊神话里冥府性格正直的判官，宙斯与欧罗巴之子。他管理的冥府Elysion是死后的乐园，充满美丽的景色，得到神恩宠的英雄在这里过着永生的幸福生活。

造型很明显也来自于乔治·迈克尔的MTV《Too Funky》，不过变为了男版。选择摩托车元素的理由，则是因为根据官方资料说法，"荣吉一直很想要一台摩托车"这个秘密愿望的体现。这是一个很真实的时代元素，《P2》是10年前的作品，而10年前的日本年轻人都把摩托车视为帅气和时尚的象征（影响则是来自欧美的哈雷摩托热潮），《FFⅦ》主角克劳德的那台摩托车玩家应该都有印象吧，就是因为在当时摩托车是一种青年人的流行符号（虽然近年来开始退潮）。

和荣吉的联系，首先是性格。荣吉是高校番长，但行事正直，厌恶欺凌弱小的行为。这跟拉达曼迪斯作为公正的判官很吻合。

从星占角度看，冥王星位于天蝎座，因此天蝎座具有"死与再生"的二面性，而塔罗牌的DEATH也具有同样的含义。在Persona能力觉醒以前，荣吉在校内也是被欺负的对象。借用Persona教训了欺负自己的人以后反过来成为了校内的番长。对于荣吉来说这也是一种死与再生的过程。畏惧荣吉Persona能力的人，认为他是被死神缠上了，所以荣吉得了个外号叫"死神番长"。



希腊神话里名气最大的冥王。冥王星位于天蝎座，所以最终从判官升级到了冥王，他统治的冥府大门由有三个头的地狱犬刻耳柏洛斯看守。

荣吉是一个有自恋倾向的人（其实是因为小时候是个小胖子的自卑带来的反作用力），任何时候脸上都有化妆（游戏里玩家能看到的荣吉的脸全部有化妆+口红）。这种对于华丽的追求也体现在Persona的造型上。右手拿着的骷髅花束，既象征死亡，也象征守卫冥府的三头地狱犬。

后期专用Persona
ハ-デス（哈迪斯）

黛雪野







初期专用Persona

ヴェスタ（维斯塔）

维斯塔是罗马神话里的灶火女神，同时也是家庭的守护神。

根据官方资料设计灵感来自东海株式会社发售的维斯塔牌低档打火机（100日元一个）。Persona腿部不是车轮而是打火机的齿轮。

为什么是打火机，是因为打火机与灶火的联系紧密，100日元的打火机也突出了雪野的平民家庭出身（《P1》时的设定她是单亲家庭，母亲是夜总会陪酒女，家里很穷所以一度成为不良少女）。在《P2》里雪野恋上了摄影师藤井俊介，开始准备学习如何组建家庭。所以用居家必备的低档打火机来表现雪野对于家庭生活的憧憬可谓再合适不过了。

在星座设定上，白羊座的人性情刚直，正义感强不善于自我表现，在恋爱上要略晚熟于其他星座。

而塔罗牌EMPRESS的女帝含义，表现在的母性和对他人的关怀上。《2》里的雪野也是因为这种性情，所以主动去关心和过去的自己一样的不良少女。

后期专用Persona

ドゥルガ-（杜尔迦）

印度神话里的主神湿婆的妻子，雪山女神帕凡提的愤怒相。帕凡提是湿婆最爱的伴侣，美丽温柔，但上了战场却是所向披靡的女战神，坐骑猛虎，有8～10只手臂，各执众神赠予的武器。

这个时期的雪野失去了自己最爱的人，但没有消沉而是把悲伤转为作战的愤怒。所以原典里既是模范妻子又是女战神的杜尔迦在性质上和这个时期的雪野再吻合不过了。





黑须淳



初期专用Persona

ヘルメス（赫尔墨斯）





赫尔墨斯是宙斯与迈娅的儿子，和迈娅的关系前面已经有叙述。赫尔墨斯以善跑著称，负责传达父亲宙斯的命令。所以头戴有翼盔，脚穿有翼鞋子。Persona版本的造型其实基本一样，只是把古典式羽翼改换为了现代概念的金属机翼。

神话里的赫尔墨斯除了传令工作外，性格宽厚，乐于助人，所以也是小偷和旅人等平民的守护神。这也体现在淳善良的本质上。而“为父亲传令”这一条，则体现在，淳在父亲的操纵下坐上假面党的首领位置，他的行为都是为了完成父亲的命令这个人生阶段。这个时期的黑须淳是命运的牺牲者，因此他的对应塔罗牌是FORTUNE。而塔罗牌FORTUNE的逆位置表示陷入深渊、烦恼和问题无从解决，正位置则表示机会的到来和难题的解决。这些都应验在了剧中淳的身上。

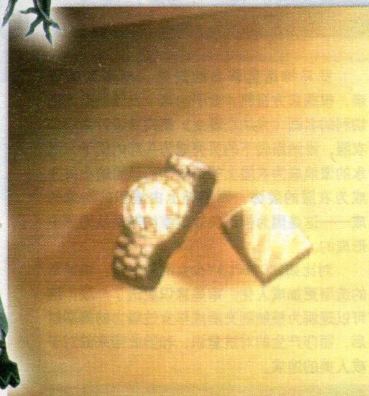
后期专用Persona

クロノス（克诺洛斯）

希腊神话里的时神。打倒了自己的父亲天神乌喇诺斯成为二代主神，后来被自己儿子宙斯推翻。

游戏里的造型主要是强调了时神的一面，所以形象是钟表部件构成的人形。这个和达哉的伏尔甘一样，也是友情的见证。童年时互赠礼物，淳得到了达哉赠予的手表。





以下是《罚》中登场的Persona。因为《罚》尚未公布PSP版移植的消息，所以这里关于角色的剧透就减少一些，介绍主要集中在造型分析上。关于南条圭少爷的两个Persona，爱染明王基本上就是《P1》时候的造型，山冈则是没有神话色彩的完全原创，在这里就割爱了。



周防克哉

初期专用Persona

ヘリオス（赫利俄斯）



古希腊的太阳神赫利俄斯，泰坦神许配利翁之子。太阳车的真正驾驶者。但在后来的演变中逐渐与阿波罗混同。

造型上和原典基本没有联系，而是和荣吉的摩托车一样，人物内心里隐藏的愿望的体现。克哉很喜欢猫，但是因为对动物皮毛过敏所以既不能养猫，也不能接触猫。因此当他的初期Persona以猫的形态显现时候，连他自己都觉得很讽刺。







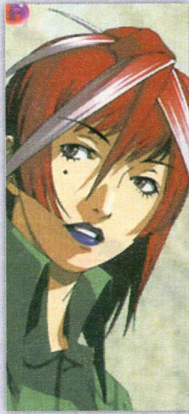
希腊神话里最古老的太阳神，在泰坦神族支配时代照耀世界。后因泰坦神族战败随之退位把太阳神的位置传给了儿子赫利俄斯。

对比达哉的阿波罗可以看出，除了服装细节一些不同，基本上就是阿波罗的黑白版本。这表示许配利翁是已经燃尽了的太阳，反衬出阿波罗的光芒四射。

联系角色来看的话，两兄弟的父亲因为被诬陷而入狱（出狱后一蹶不振），为了抚养弟弟达哉，也为了给父亲昭雪冤情，克哉放弃了原本的人生目标，选择了刑警工作。这既是他心中的正义感使然，也是作为兄长对弟弟的责任感和爱护。

后期专用Persona

ヒュ-ペリオン（许配利翁）



芹泽丽

初期专用Persona

カリスト（凯里斯特）



希腊神话里的林芙仙女之一，月神阿尔忒弥斯的侍女，大熊星座的由来。

造型是很惊骇的受虐形象。脸上的高跟鞋应该不是自己的。而原典里的凯里斯特命运坎坷，没少被女人虐待。因为男人（宙斯）的缘故先是被主人阿尔忒弥斯驱逐，后来又被赫拉陷害，被变成熊差一点被自己儿子杀死。

联系角色的话，芹泽丽也是在爱情关系上充满坎坷，碰到被男人骗婚等诸多烦恼。大学毕业以来与同学舞耶（阿尔忒弥斯）一起居住，因为舞耶忙于工作无暇顾及生活，喜欢照顾人的芹泽丽就自然而然地扮演起了女仆的角色，久而久之就成了如同神话里阿尔忒弥斯和凯里斯特的关系。同时也因为长期与舞耶同住，各方面都感受到来自舞耶的压力（虽然其实很大程度上是自卑感作祟）



后期专用Persona

アステリア（阿斯忒瑞亚）



Planetarium

希腊神话中的星夜女神阿斯忒瑞亚，名字的意思是“星星一样璀璨的女子”，象征星光璀璨的夜晚。被认为是处女座的由来之一。

设计思路来自星象仪（天文博物馆里用来制造星空景象的投影装置，也有小型化的家庭用版本）。

塔罗牌的STAR，逆位置含义有失望、缺乏自信、视野狭隘等意义。而正位置则代表希望、愿望实现。在故事的后期，芹泽丽走出了舞耶的阴影，成长起来变得自信，也如愿以偿找到了属于自己的爱情。和舞耶的友情关系，也正如从月神的婢女到星月相伴。

报复





初期专用Persona

オデュッセウス（奥德修斯）

特洛伊战争中的英雄奥德修斯，著名的木马计的策划者。在战争中风光一时，却因为归途中得罪了海神，衣不蔽体地在海上辗转流浪多年，第十年才侥幸一人回到故土。

报复（这个自然是伪名）原为警视厅的精英干警，跟特洛伊战争中的奥德修斯一样正是事业顺利、意气风发的阶段，却因为搭档的死而掉入人生低谷。辞去公职后转为经营非法窃听（现代的木马计），过着半流亡的生活。

Persona造型的奥德修斯，设计元素来自潜水员，头部是潜水眼镜和气管，身上缠满疗伤的绷带，全身只着一条短裤。可以说是很狼狈的形象，但这种狼狈正反映了奥德修斯那潦倒的十年。

此外，日本刀和高跟木屐以及红兜档布都是典型的日本物品，说明报复虽然在台湾潜伏多年，内心里还是一个日本人。

后期专用Persona

プロメテウス（普罗米修斯）





泰坦神普罗米修斯。因为盗取火种给人类，被宙斯锁在高加索山的悬崖上，每天派一只鹰去吃他的肝，又让他的肝每天重新长上，这样来反复折磨他，直到后来被大力神赫剌克勒斯救出。

Persona版的普罗米修斯乍一看很像变形金刚（没准真是变形金刚，因为金子也是个机器人爱好者），结合原典来看的话，是表现的一个“被囚禁在岩石中的男子”，只不过岩石被变形为了衣服。普罗米修斯的人生履历是“从囚徒到自由”，这也反映在了报复这个角色的剧情里。

报复一直被囚禁在自己的过去，活着的目的就是为了报仇。但在故事终盘与自己的Shadow对决后，认识到了“自己一直不能原谅的不是仇家，是自己”。最终接受了来自同伴的好意，开始了新的人生。所以正如普罗米修斯一样，从过去解放，获得了自由。

桐岛英理子



初期专用Persona

ニケ-（尼克）

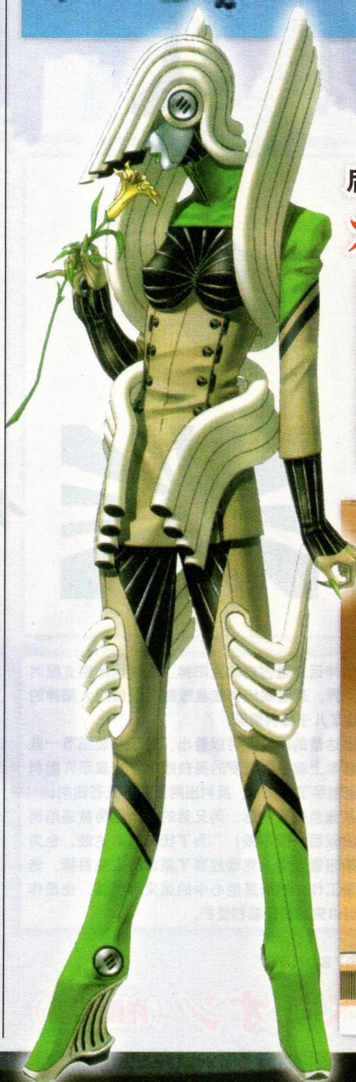




希腊的胜利女神尼克，是后来基督教里天使形象的起源，也是名牌鞋耐克的名字来源。

Persona版本的设计灵感来自著名的“萨摩色雷斯的胜利女神”（现存卢浮宫）。这尊胜利女神像发掘出来时已没有了头和双臂，却因此使得欣赏者的注意力更加集中在展开的双翼上。虽然Persona版本保留了头部，但没有双臂这个特征却是在《P1》、《P2》里都得到了体现。

关于和角色的联系，桐岛英理子的母亲是设计师，父亲是国际航班的机长，因此可以理解对她来说“翅膀”引起的第一联想不是羽翼而是金属机翼。



后期专用Persona

ガブリエル（加百列）

加百列是圣经中给玛利亚报喜的女性天使，百合花是她的标志物。而天使长级别的天使都被认为生有6翼。这次的翼的构造来自教堂里的管风琴（演奏圣歌必不可少），也因此体现了加百列和基督教的关系。整体的服装造型如同时装模特一样优雅时尚，这也是对于英理子的模特气质的表现（《P2》里的英理子是兼职模特，目标是进军巴黎）。





金子一马访谈录（2000年，Persona关联）

以下是9年前某杂志在《Persona2 罚》发售后对金子一马做的采访。全文翻译如下，带有*的注解是我个人的加注不是原文的。

对于角色个性的追求

——从金子先生的角度看，与其说是一个一个去设计角色，不如说是先构筑一个虚拟的世界，然后去观察这个世界里的人，并将他们写生下来。请问金子先生，对于角色个性的追求的表现，需要注意的是些什么呢？

金子：首先，因为是为游戏做的设定，必须考虑让玩家易于识别。比如说《P1》，玩家是从斜上方的视角观看画面，角色们会有背对着玩家的时候，如果角色差异不够鲜明的话会容易混淆。比如发型，要是大家的头发都是差不多的长度只是颜色不同的话，就不容易一目了然地识别角色。因此考虑加上裙子长短的区别，以及戴上帽子、背上背包之类细节来加以区别。

首先开列出这些可用的细节条件，然后着手绘画时，则要开始研究，比如说"为什么这个角色的背上背着这个玩意儿呢？"这个角色的打扮带有街头风格，那么到底是书包合适呢，还是登山包合适呢，还是别的什么。不是说凡是背包就可以，要淘汰其他可能性，进行筛选。

再以稻叶正男这个角色为例吧，这个角色是希望成为街头涂鸦艺术家，因此我把他设计成"背包里装着很多喷绘颜料的街头艺术家打扮"。

接下来，则要思考"为什么这家伙会喜欢街头涂鸦呢？"于是为此加入了"父母经常不在家于是常常一个人在街头玩"的设定。在父母看来，可以独自在街头混了似乎翅膀硬了，但涂鸦这种孩子气的行为又是一种希望父母关怀自己的无声表达。

因为是游戏，台词部分是脚本家书写的，因此这些设定需要和脚本家密切沟通，让他充分理解和消化。以这样的感觉去描绘角色，就会觉得角色是活生生的吧。



■《P1》里的角色稻叶正男，显著特征是黄色的帽子和背包

——金子先生给角色戴上各种饰物等小道具时候，一定会设定意义吗？

金子：是的，如果有必要性的话，才加上。没有必要的话就算是一个戒指也不能加的，因为那个角色就是那样的人嘛。



▲在游戏里通过点阵图表现出来的效果

关于《罪》、《罚》的设计理念。

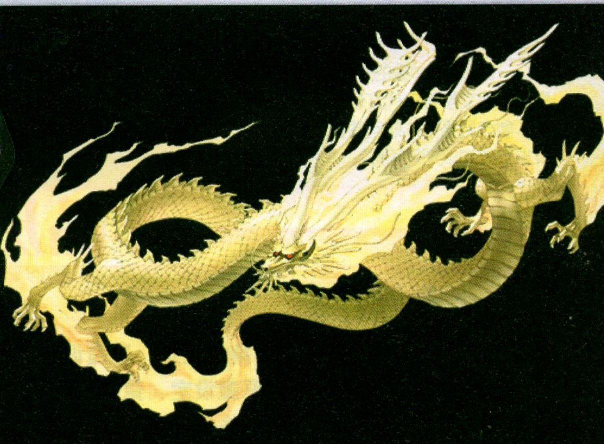


▲《数码恶魔传说1》里角色手上醒目的大戒指。因为这个世界观里戒指是身份证一样的东西

——这次《Persona2 罪、罚》的造型设计，是基于怎样的理念构成的呢？

金子：最初的企划并没有打算做得像现在这么曲折，时间轴上也没有做成先后的打算，只是希望将《罪》与《罚》做成年轻人与成年人两个不同的阵营，从两个不同侧面的视点来看同一个城市里发生的同一个事件。在年轻人侧的视点，玩家会觉得虽然借助了大人的力量但关键还是靠年轻人解决的。在成年人侧的视点，则能看到更进一步的，更深层的东西。





▲也因为2D点绘的表现力有限，点阵图很小的场合，一些醒目的条文效果会很好。

在设计上，也因此必须强调出年轻人与成年人在着装上的不同。年轻人侧因为是学生，所以和《P1》一样采用了学生制服。提到年轻人的活力就会联想到体育，当时正流行阿迪达斯的运动衫，因此给主人公的制服加入了类似运动衫的条纹，来体现年轻人的这种感觉。

然后是成年人侧。谁都是年轻时经过种种体验以后，才逐渐认清自己的吧。相比起成年人，年轻人的个性还没有完全固定。大人侧则是已经找到了属于自己的东西，稳定下来了，因此设计上也必须反映出这一面才行。比如说女主角舞耶。衣服的颜色选择了中性的茶色，来象征有包容力的母性。为了强调女性的一面，所以服装上加入了类似女性内衣的细节，虽说现实里不会有人这样穿着啦。我喜欢Jean Colonna(阿尔及利亚服装设计师，后移居法国。以潇洒不羁、随意无章的街头风格著称)的那种服装设计，所以干脆也在舞耶的服装里加入了这种要素，来体现角色的外向和街头气质。

然后是和舞耶住在一起的女性友人芹泽丽。和外向的舞耶相比是很内向的，善于持家的人物。(舞耶的职业设定是成天在街头奔波的杂志记者，和主内的丽正好相反。)因此服装选用了有沉稳感觉的绿色。就持家而言她做的菜味道很好，善于化妆打扮，是典型的姐姐型人物，但又被男人骗婚而痛恨那个人。但真正的内心则是连那个骗子也可以原谅的，很有包容力的人。因此要说她的武器的话，大概就是作为女人的持家能力和包容性吧。所以才会是蜘蛛姐姐。(笑)

报复这个角色也是，故意设计成金色的西装和很长的头发，强调"化装"的感觉。他就是利用化装来融入黑社会的吧，旁人回想的时候只会留下"是个很古怪的家伙"的印象。(*估计这里意思是，因为化装后太古怪，卸妆后就没人认得了)

做出有存在意义的设计。

——请讲解一下关于恶魔等的设计理念。

金子：这个话题倒是说过不少了。简单说的话就是，那个人物或者物体所具备的所谓存在意义。

比如说恶魔吧，这个恶魔可能是山神，那个恶魔可能是雨神。山神的话，就必须给其加入能象征山的东西才行，其他恶魔同理。这一点在人物角色上也一样，刚才介绍的那些人物，都具备代表这个角色身分的象征性的东西。

比如说设计风暴之神，这个在印度也有，在中国也有。先决定好选择哪个国家以后，再着手将其拟人化。关于人物角色也是如此，围绕人物身份的表达来进行设计。那么多数量的设计，光靠随机的灵感是做不好的。因此收集资料基本是每天都要做的事情，书店啦、影像铺啦、玩具店啦之类，每天都要去。定期购读的东西也是非常多的。

——今后想做的设计的方向是？

金子：我喜欢机器人，高达啊、魔神Z之类的。还没有做过机器人的设计（注：访谈时间是2000年）所以今后想做做看。

虽说想设计机器人的话做个机器人游戏就可以了吧，但其实是很难的。因为要给这个机器人赋予其存在意义是很难的事情，比如说高达是因为有米氏粒子的基础设定，战斗不得不在可视距离内展开才成为那样的形态。在宇宙里燃料不足的情况下也能转换方向而设置了手脚，等等。如果没有米氏粒子大概就会是别的样子。虽说不少是后来才加上的设定，但能够让人明白这种设计的必要性不是吗？因此我想做的的机器人设计是，能够将"为什么设计成这样"的信息传达给观者。在看这篇访谈的读者，要是有什么机器人关联的工作，请让我试试看吧（笑）。

虽然目前为止我作为Atlus的社员，接受了许许多多的工作，但不是也有"不同公司和作品间的客串"这种交流形态么？能够进行更广阔的交流对于会社也是好事。想让和我一起工作的年轻人多去接触外面不同的东西，成长起来，我自己也想尝试一下新的挑战。



▲这篇访谈后，为外社设计的两个机器人造型

金子一马WIKI资料

金子 一马（かねこ かずま、1964年9月20日出生）



▲虽然访谈里没有提及，但金子其实还参与作品里武器、防具等装备的设定与绘制。

1964年出生于东京下町，初期工作是动画描线员，1988年进入Atlus，参与"《女神转生》系列"作品的开发工作，别名"恶魔绘师"。

对于"《女神转生》系列"从企划阶段开始就参与世界观的设定，剧本与系统上也反映了金子的意见。从《恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团》开始兼职制作人、剧本原案和人设。游戏作品以外还担任上远野浩平的《XX事件》小说系列的封面、插画工作。

一日吸烟100根的重度烟民，画风受到荒木飞吕彦和丸尾末 的影响。不是依样画葫芦地描绘传说中的形象，而是从影视文学等现代文化里吸收灵感，对于古典形象加以独自的解释以后以前卫的风格来表现其底蕴。

创作风格整体偏向简约风（但也有少数巴洛克式的豪华造型）强调作品整体剪影的优美感，对于破坏整体感的细枝末节都加以彻底削除。

作品历

Atlus本社作品

数码恶魔物语 女神转生II：角色设定、恶魔设定、像素画、世界观设定
真·女神转生：角色设定、恶魔设定、像素画绘制、世界观设定
女神转生外传 最后的圣经： 作业协调
真·女神转生II：角色设定、恶魔设定、像素画绘制、世界观设定
魔神转生：作业协调
真·女神转生if... ：角色设定、恶魔设定、像素画绘制、世界观设定
旧约·女神转生： 角色、恶魔的重绘
真·女神转生 恶魔召唤师：角色设定、恶魔设定、世界观设定
女神异闻录Persona：角色设定、主要Persona设定、BOSS恶魔设定、世界观设定。
恶魔召唤师 灵魂黑客：主要角色设定、恶魔设定、世界观设定
Persona2 罪、Persona2 罚：角色设定、主要Persona设定、BOSS恶魔设定、世界观设定。
魔剑X、魔剑爻：角色设定。
真·女神转生（PS版）：角色、恶魔的重绘及海报制作
真·女神转生II（PS版）：角色、恶魔的重绘及海报制作
真·女神转生if...（PS版）：角色、恶魔的重绘及海报制作
真·女神转生 NINE：恶魔设定。
真·女神转生III及其狂热版、编年史版：角色设定、恶魔设定、创意总监
数码恶魔传说1、2：角色设定、恶魔设定、世界观设定
恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团：角色设定、恶魔设定、美术总监、剧本原案、世界观设定
恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴顿王：角色设定、恶魔设定、美术总监、剧本原案、世界观设定
恶魔召唤师 葛叶雷道对死人驿使：封面及插图绘制。
女神异闻录 恶魔幸存者：监制、恶魔设定。
真·女神转生 奇幻之旅：制作人、角色设定、恶魔设定、美术监督、世界观设定。

外社作品

ZOE2（KONAMI）：インヘルト的机体设定和驾驶员ロイド的人物设定。
鬼泣3（CAPCOM）：但丁兄弟的魔人造型设定。
第3次机器人大战α 终焉的银河（BANPRESTO）：ベルゲバウ、ディス・アストラナガン、ケイサル・エフェス的机体设定。
三国志大战（SEGA）：兵粮队长"淳于琼"的卡牌插图绘制。

附录

这个部分为什么做成附录放在最后，是因为这部分已经不属于游戏里的内容，而属于作品背景的进一步深挖了。对玩家来说可看可不看。只是轻松玩游戏的话并不需要知道这些，但看了这些，更有助于读者去理解《P2》的剧本。因为《P2》是十年前的游戏，又有很强的时代性。举个不太恰当的比方，如果不了解《三国》历史，那么看《三国》连续剧就只能看看打打杀杀。但如果多少有了解，知道谁是谁、哪打哪，那么看起来的乐趣自然也会不一样吧。

以下是官方本里访谈的一段摘录：

里见：恐怕每个人都有幻想过"希望能如何如何改变自己"，并在自己心中模拟若干个自我形象的经历吧。另一种与之不同的情况是，在明明跟自己无关的地方，却在流传着自己的事。而传言中说的那个自己，跟真正的自己有很大距离。这种事例尤其多发于名人身上。所以我想用"流言"这种方式，来表现这种"跟自己无关的另一个自己"这种事态。

金子：这就是所谓的"先入为主"了。即便你不是那样的人，一旦大家都先入为主认定你是怎样的人，往往就只能沿着既定思维走下去了。

——这次还参考了各种领域的题材呢，占星术、希腊神话、玛雅文明、宇宙人……是什么契机让你们决定引入这些概念呢？

金子：与其说是想联系希腊神话，不如说是想做占星术题材。"果然还是应该做大十字（注：指1999年8月18日太阳系的行星地球为中心形成十字形的天文现象）吧"（笑）。

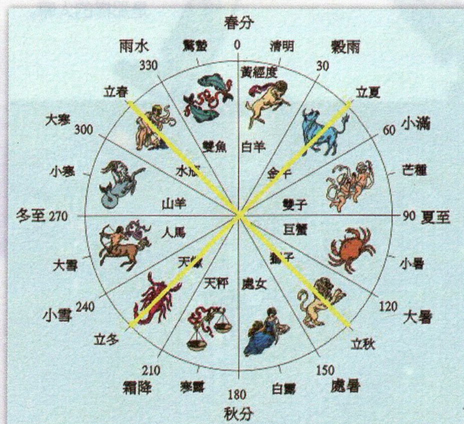
讨论的时候说，那不就是恐怖大魔王嘛（一同爆笑）。也觉得事到如今再搞这个有点土，但正因为至今为止都没有认真做过，搞不好反而是个点子。于是学校的名字也由占星来决定（七姐妹学园），由于存在玛雅年历，玛雅文明被传说得很神秘，那也把玛雅文明扯上好了。

然后话说回来，说到占星，自然会联系到星座，星座来自希腊神话罗马神话，而且各个星座也都有现成的名称。

里见：在追寻玛雅占星的过程中，设计出了各人的Persona。星座都有各自的守护星，狮子座的话就是太阳了，而希腊神话中象征太阳的就是阿波罗。

金子：也就是说，本作的主人公们，这些角色每个人都是大十字行星的拥有者（1999年的行星排列成大十字时候会参与排列的行星）。于是，当大十字出现时，藏在玛雅文明阴影中的恐怖大王也该登场了。从玛雅占星术延伸开来，最后得到这样（笑）。

——也就是说，最初的设定是由占星术开始的。



▲以狮子、金牛、天蝎、水瓶构成的大十字。因此决定了巨蟹座的舞耶以外4人的星座

《P2》里表现的流言

影响力最大的自然是1999年世界末日了。但用做陪衬的小流言也不少。比如纹章的诅咒。这个很明显是校园七不思议一类的学校都市传说。游戏里的纹章的诅咒是原创的，但现实里的确存在这类校园传说。

然后是以支线任务的形式分布在游戏前期，幽灵出租车、高速公路老太婆等流言恶魔。这些都是真实的都市传说，在上个世纪90年代流行过一阵，非游戏原创。不过妖怪毕竟是妖怪，也就增加茶余饭后的谈资，没人当真。

然后是《In lakech》这本书。写成后糧原明成就死掉了，数年后儿子黑须淳得到父亲的这本遗著并通过父亲的研究助手冈村真夜公诸于众，在葛业侦探所的所长日记里可以看到关于糧原和冈村的记录。（In lakech，古代玛雅的问候语，意思是“你是另一个我”。）

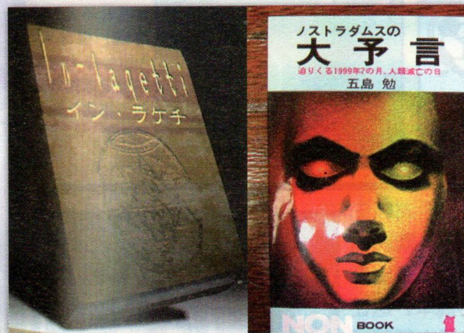
书籍内容是通过一系列牵强附会的考证，推断古代玛雅人的高度文明是来自昴星团的宇宙人传授的。宇宙人在城市地下埋藏了巨大的宇宙船，宇宙船的秘密分散在5个水晶骷髅里，当5个水晶骷髅相聚后世界会按照古代玛雅历的预言走向毁灭。在1999年大预言的日子里行星会排成十字，“恐怖大王”——最终兵团会出现抢夺宇宙船，而昴星人会再次来到地球拯救人类，最后人类全体进化为新的生命形式，世界走向新生。

这本书在现实里是有原型的，五岛勉和他的《诺查丹马斯的大预言》。虽然《罪》里一本书欺骗了整个城市看似不可信，但现实里则是当年五岛勉用一本书欺骗了整个日本。

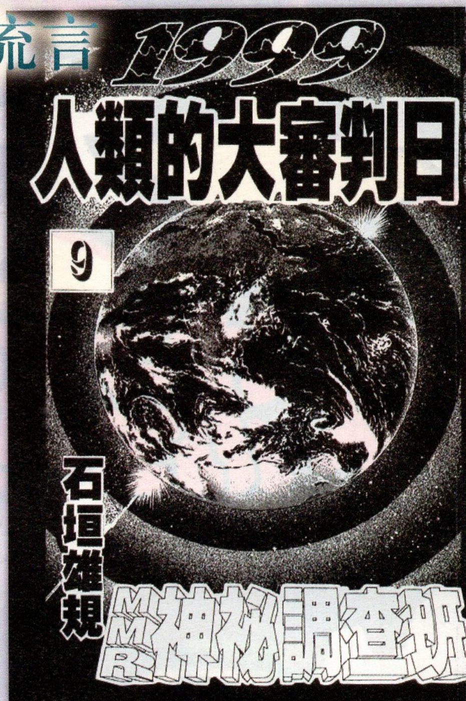
1973年，自称诺查丹马斯研究家的五岛勉出版了《诺查丹马斯的大预言》，宣布他经过研究，发现诺查丹马斯在诗篇里预言了“1999年世界末日”，也就是后来闹的沸沸扬扬的“行星大十字”。到1999年预言落空为止，这本书再版了400多次，可以想象五岛勉大概数钱都数到手软了。这本书除了为众多小说家、漫画家和报刊媒体提供了炒作的题材外，也成功煽动了起大众的不安和惊恐，甚至间接导致了沙林毒气事件。

这本书的影响也有波及到国内，记得当年不少出版社抢着引进这本书，一时间在国内1999年也成了热门话题。是年过后预言热迅速降温，几乎无人理会了，但仅仅过了10年现在又出现了不大不小的2012灾难说，一些相信大预言的人也趁机改口把时间改为2012。不能不感叹历史总是很相似的。

实际上以《P2》里脚本家表达的观点来看，这一切全是“流言”，一个人出于谋求利益炮制了一本书，制造出悚然听闻的流言，然后众多媒体跟进炒热捞一把，仅此而已。最后的受害者还是被玩得云里雾里掏了钱还不知道的多数人。



▲左边是《P2》里的《In lakech》，右边是五岛勉的《诺查丹马斯的大预言》。虽然书名不同但内容很相似，造成的效果也类似。



▲当年随热潮出现的连载漫画作品之一《MMR神秘调查班》，以结论荒唐但推论过程看起来煞有介事的“小林推理法”（里面的主角）著称。漫画连载了9年，里面表现了大量在今天已经成为经典的SF桥段如超能力扭曲汤匙、催眠术、DNA改造、金字塔能量、UFO等。自然也少不了1999年大十字和最终战争。

然后，正如现实里的各种煞有介事的考察都会摆出一堆看起来像样的论据一样（这种手法在MMR里被炒作到了极致），粿原明成在《In lakech》一书里也列举了不少“考察证据”。

以下是官方书籍里的一些拔萃：

1. 日本神话=玛雅神话说。通过考证两种神话之间的共同点（比如两者都有生者下冥界的传说）得出结论认为日本神话的源流来自玛雅文明。

2. 位于城镇北方的蜗牛山，从外观来看是巨大的人造物也就是金字塔。粿原认为这是玛雅金字塔流传到日本的形态，并且这个金字塔是通往玛雅神话的冥界Xibalba的第一关。

3. 昴星团的日语发音是subaru，珠间琉市的日语发音是sumaru，粿原认为这是通过地名流传下来的证据，暗指玛雅森话里的众神是来自昴星团的宇宙来客。

4. 珠间琉市内有着七姐妹的地名，而希腊神话里的七姐妹之一就是昴星团的命名来源。横跨市内的河流名叫七夕川。粿原明成认为这些都是暗示和星系有关的残留证据。

其实这类论据大都是作者的牵强附会，比如现实里对于诺查丹马斯的解读很多也是按照解读者的需要去加以发挥，其他的很多比如日犹同祖论、史前人类说、上杉谦信女人说、金字塔出自外星人说等都是罗列出一堆东拼字凑的论据来求得“看起来的确是这么回事”的效果。

比如直接提出“金字塔是外星人造的”的话没有几个人相信。但如果罗列出“埃及胡夫大金字塔由230万块巨石组成，平均每块重达2.5吨，最大的达250吨。其几何尺寸十分精确，其四个面正对着东南西北，其高度乘以10^9等于地球到太阳的距离，乘以43200倍恰好等于北极极点到赤道平面的距离……（中略）你能说所有这些都是巧合吗？”这么一堆以后，不明就里的人就会不免嘀咕“好像是有可能啊”？

其实只要肯挖，任何东西上都能挖出一堆巧合来，但人总是很吃这一套的。五岛勉的《大预言》也好粿原明成的《In lakech》也好其实都是这样通过牵强附会拼凑出来的东西。（五岛比粿原更大胆，他后续发表的一些诗篇研究，被诺查丹玛斯研究者指出连诗篇本身都是五岛杜撰的。）但是无论游戏中也好现实里也好，这么一本狂书经过媒体炒作后都能蛊惑社会。

然后是关于昴宿星团和昴宿星团人。这个也不是游戏里的虚构，现实里确实有人相信人类来自昴星团的团体。比如1977年，由教祖千乃裕子设定的“千乃正法会”（赶世纪末热潮的诸多新兴教团之一），提出的教义之一就是“太古时代来自昴宿星团的宇宙来客授予了人类知识。昴宿星团人传授的文明形成了繁荣一时的姆大陆，后来姆大陆沉入海底。”

千乃裕子通过发行书籍，及其教团强硬的反动立场，在当时很是折腾了一阵子。

然后是因为2012现在人气很高的玛雅人及他们的历法，这个也不是《P2》里的虚构。当然玛雅人的历法是不是真的有那么神就只有天知道了。另外根据现在的研究，使用活人祭给太阳的并非只有玛雅人的邻居。游戏里的预言“玛雅的少女心脏停止跳动“就是指的人祭，这是因为古代美洲文化里相信奉献心脏可以保持太阳的生命力。

新兴秘密宗教假面党。在游戏后期整个城市里到处都有，戴上面具是假面党员，脱下面具可能只是普通的老太、无业游民、上班族……在市内闲逛的话可以跟很多下班后的党员对话。

这个秘密组织是对于日本二十世纪末泛滥的，宣传末日论和人类拯救说的新兴宗教团体（其中大部分是邪教）的讽喻，在游戏终盘的本丸公园可以看到又有别的新兴宗教产生。

假面党干部，自称转生战士的少女星明。这个也是80年代NETA，由于一部少女漫画引发的热潮，导致许多读者少女相信自己的前世是正义战士的一员，现在同伴转生为普通人散布在各地，到了起来拯救末日危机的时候，于是开始通过媒体联络自己的“战士同伴”， 转生战士星明里在剧情里并不占有重要位置，但也是当时的一种时代痕迹。

然后是玛雅的宇宙船化为现实，昴星人回到地球这段。这段是八十年代神秘主义浪潮的另一个代表性例子——UFO和宇宙人热潮。25岁以上的人对那个时期的飞碟热潮应该有印象，受热潮影响好莱坞也拍摄了大量《第三类接触》《X档案》之类影片。《飞碟探索》杂志及其研究会在国内的影响力也急速扩大。

然后是因为词汇敏感被迫从文中删去的最后连队和小希同学的部分（笑）。虽然现在热潮过去了，但在当年，这也是二战后最具有代表性的流言之一，影响力相当深远。在中央台十套科教频道推出的秘境追踪系列里，专门有几集对相关流言进行了收集整理，有兴趣的玩家可以去网络上看看。

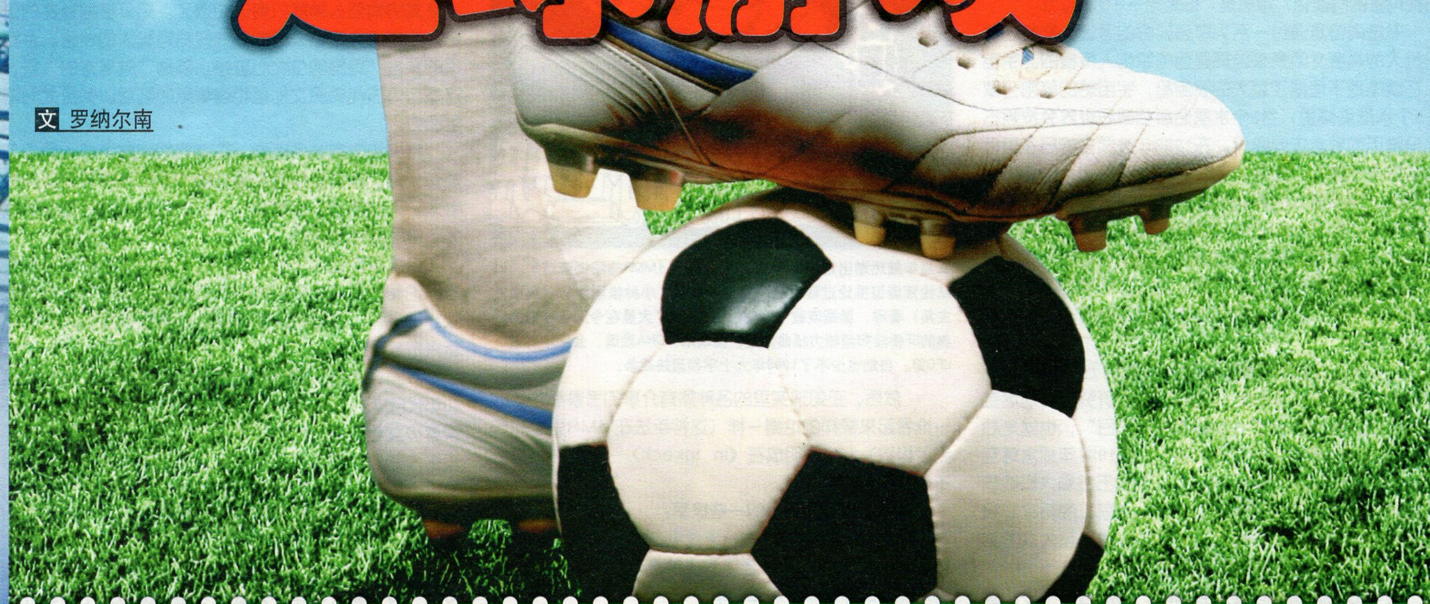


结语

本文到这里差不多也该结束了。东拉西扯了很多，文中的剧透也不少，对那些还没玩过游戏的朋友在这里说声抱歉了。毕竟，《P2》的移植or复刻，被认为是不可能的已经多年了，所以本文实在是兴之所至写到哪算哪的。虽然这次移植画面比起PS版来提升不大，但作为掌机游戏来说应该还在可接受范围。看过本文后有兴趣的玩家， 到时候不妨一试。

PSP★大盘点 足球游戏

文 罗纳尔南

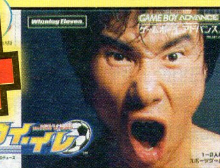


足球作为世界第一运动，根据其改编的游戏实在是数不胜数，从当年群龙无首时谁都想分一杯羹的混乱时代，到如今只剩下《WE》和《FIFA》两强争霸的局面，足球游戏最终走上了“真实至上”的道路——各方面越是接近真实比赛的足球游戏，自然也就越受到玩家的喜爱。

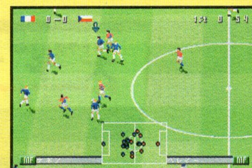
而在PSP诞生之前，掌机上的足球游戏发展非常缓慢，从1989年推出的GameBoy算起，到2002年世界杯开幕前，真正算得上“真实”的足球游戏大概就只有《WE Advance》这么一款。直到PSP的诞生，掌机机能上的突飞猛进才为足球游戏开辟了新的天空。

就在不经意间，PSP走过了六个年头，其上的足球游戏也累积了不少。所以，作为一个掌机玩家，同时也是一个足球迷的我，就在此为大家盘点一下PSP上的足球游戏吧，也算是为2010年——这个世界杯年留下一些值得回忆的东西。

2004







◀尽管不是PSP游戏，但《WE Advance》却是掌机上足球游戏迈向“真实”的重要一步。

2004年年底PSP发售，初期游戏的类型并不算太多，因而没有一款足球游戏在这一年出现在PSP上。不过从这之后，PSP上的足球游戏数量与日俱增。所以我们可以先来回顾一下《WE Advance》，尽管是一款GBA版游戏，但这却是PSP诞生之前惟一一款掌机版的《WE》，虽说采用了2D画面和简化操作，但是仍然获得了掌机玩家的好评。

这一年的足球世界

2004年，欧洲杯和亚洲杯先后在葡萄牙和中国举行。欧洲杯上，名不见经传的希腊队杀出重围，最终在决赛中1比0小胜葡萄牙队获得冠军，这让许多球迷大跌眼镜。更值得一提的是，这届比赛的揭幕战是在东道主葡萄牙和希腊之间展开的，而最终的收官决战，也同样是在这两支队伍之间展开，同样两支球队在揭幕战和决战中亮相，这在以往是非常难得一见的。希腊队真真切切地在葡萄牙为我们上演了一出“希腊神话”。除了欧洲杯，这一年还有一项重大的洲际足球赛事——亚洲杯在中国举办。作为东道主的中国队一路过关斩将，但在最后的决赛中却被日本队以2比0战胜，日本队其中一粒进球是用手打进的。



▲尽管坐拥主场之利，但是中国队依然在最终的决赛中惜败日本。

2004年欧洲重要比赛冠军列表

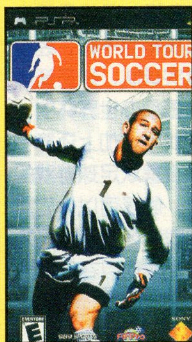
英超	意甲	德甲	西甲	欧冠
阿森纳	AC米兰	不莱梅	巴伦西亚	波尔图

注：下文将要介绍到的足球游戏，在信息部分会依次列出厂商、发售日和版本三个信息。有些游戏会发售日美欧多个版本，所以如果遇到这种情况，会列出首发的版本，而发售日期也会以首发版本的发售日为准。另外，文中的“足球游戏”指的是SPG类型的作品，SLG类型的《足球经理》等游戏不在此列。

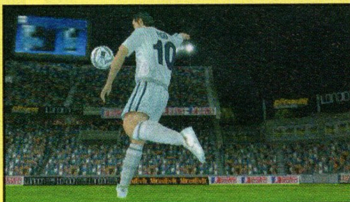
2005

世界足球巡回赛

SCEA | 2005年3月14日 | 美版



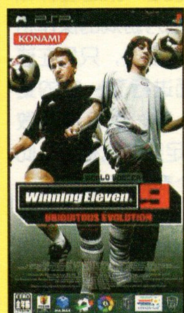
2005年3月，一款中规中矩的足球游戏在PSP主机上登场，就是这款《世界足球巡回赛》。作为PSP上第一款足球游戏，本作出自SCE自家之手。游戏的画面水准还算不错，然而手感却非常一般，尤其在初期PSP方向键不太灵光的情况下，操作起来难度很大。虽然操作一般，但其他方面却表现不错，比如收录的球队多达245支，这其中还包括了128支俱乐部球队，以及为数众多的经典国家队和明星队，阵容不可谓不强大。尽管不是所有球队和球员都以实名登场，但作为PSP上的第一款足球游戏，能在数据方面做到如此这般已经很不容易。



模式方面，游戏包括了友谊赛、洲际杯赛在内的多种模式，其中的"世界巡回赛"最让人眼前一亮，该模式中玩家将通过不断的挑战来获取积分，积分可以用来开启游戏中那些被锁定的内容，包括隐藏球队的使用权限等。

世界足球 胜利十一人9 无所不在

Konami | 2005年9月15日 | 日版



既然PSP上有了《FIFA》，那么《WE》的出现就成了指日可待的事情。果不其然，2005年9月，"《WE》系列"登陆PSP主机，于是，全名为《世界足球 胜利十一人9 无所不在》的本作成为了该系列在PSP上的首秀。

游戏以PS2版的《WE9》为蓝本制作，从游戏画面到操作方式都和PS2版非常接近，但是细节之处还是有些不同——确切说是PSP版有所删减。删减的部分包括"精彩镜头回放"、"实况解说"等《WE》惯有的重要内容，这也使游戏遭到了不少《WE》死忠的抱怨。另外，操作上也因为PSP按键数量少于PS2手柄而做出了简化。好在《WE》赖以成名的手感却被保留了下来，能够在PSP上玩到不输PS2版的《WE》，这本身对于喜欢足球的PSP玩家来说仍然是好事一桩。本作也为此后PSP上的《WE》打下了框架，后续的PSP版《WE》基本都是在本作的基础上修改而来。



FIFA足球

EA Sports | 2005年4月25日 | 美版

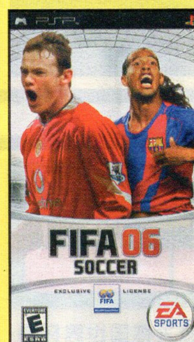


2005年4月，大名鼎鼎的"《FIFA》系列"终于出现在了PSP之上。作为在PSP上的处子秀，本作却破天荒地取消了年份后缀，直接取名"FIFA Soccer"。关于FIFA Soccer这个名字也有一段故事，在所有版本的《FIFA》中，只有美版会使用"FIFA Soccer（FIFA足球）"的方式命名，而其他版本都被直接称为"FIFA"，我想这大概是因为过去喜欢足球的美国人不多，不加上"Soccer"这个提示，可能很多人都不知道FIFA是个什么组织吧。

说回游戏本身，本作收录了包括国家队和俱乐部在内的350支实名球队，为了令游戏的真实性更进一步，游戏还支持玩家自行更改比赛中的数据，以使游戏中的各种情况与现实世界更加接近，当然，通过PSP的无线联机功能，可以进行最多4人的对战，对于掌机玩家而言，这么多人联机进行足球游戏是不可想象的事情。

FIFA足球 06

EA Sports | 2005年10月11日 | 美版



《FIFA足球 06》是"《FIFA》系列"首次在PSP主机上以"纪年"的方式（也就是在名称后面缀了年份）出现，也是PSP版《FIFA》第一次和其他游戏平台上的《FIFA》同步发售。和所有版本一样，《FIFA足球06》的优势就在于权威的实名认证和丰富多彩的游戏模式，除了普通的"比赛模式"之外，还有"联赛"、"杯赛"等模式等待玩家，而且游戏中收录的所有赛事都经过了官方认证，玩起来投入感十足。其中最值得一提的要算是"挑战模式"了，该模式下精选了2004-2005赛季真实发生的多场经典比赛，玩家将扮演指定的一支球队参加这些经典比赛并完成系统所提出的要求，例如"在还剩15分钟的情况下进入比赛，玩家控制的球队落后1球，要求在比赛结束时2比1反超"这样苛刻的条件都是存在着的，该模式一方面增加了真实感，一方面也增加了游戏的耐玩度。

这一年的足球世界

2005年没有什么洲际比赛，可谓风平浪静，一定要算的话，只有为世界杯预热的联合会杯算是一项重大赛事。当时风头正经的巴塞罗那球员罗纳尔迪尼奥，率领巴西队最终夺魁。


▲这一年的小罗可谓一时无两。

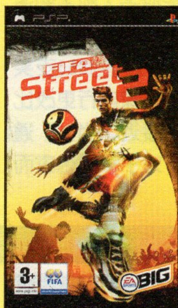
2005年欧洲重要比赛冠军列表

英超	意甲	德甲	西甲	欧冠
切尔西	空缺	拜仁	巴塞罗那	利物浦

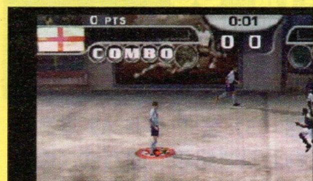
2006

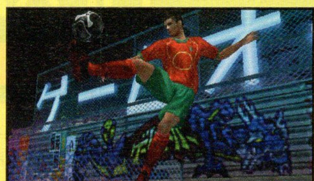
FIFA 街头足球2

EA Sports | 2006年2月28日 | 美版



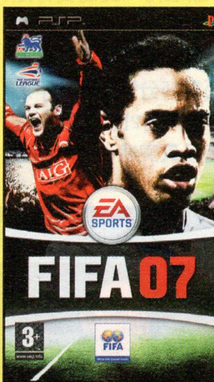
“《FIFA 街头足球》系列”是EA在体育游戏领域别具匠心开发的一个游戏系列，和《FIFA》、《WE》这样模拟正统比赛的游戏不同，PSP版的《FIFA 街头足球2》是以在欧美广受欢迎的街头运动为主题制作的游戏，强调的是自由的规则和华丽的个人特技。游戏中收录了4v4、1v1等多种玩法，操作方式也非常简单。另外，游戏还支持玩家自己创造角色以及和朋友联机对战，是非常适合在PSP上进行的一款游戏。





FIFA 07

EA Sports | 2006年9月29日 | ◆欧版



2006年除了年中一款为德国世界杯造势的《2006 FIFA 德国世界杯》之外，在这一年秋天，EA又推出了每年一款的“《FIFA》系列”正统作品——《FIFA 07》。本作除了继续收录官方授权的众多足球联赛之外，还特地请到了当时红得发紫的巴西球员罗纳尔迪尼奥担当游戏的全球代言人。游戏的整体玩法延续了PSP版一贯的风格，和前作比变化少之又少，EA的制作诚意明显不足。

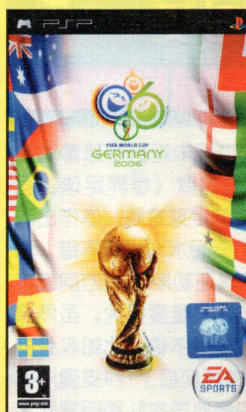
值但得一提的是，本作支持玩家线上联机对战，只要登录官方服务器即可和来自全球各地的《FIFA》爱好者展开比拼。另外，游戏中的足球知识问答模式也非常吸引人，对于真正的球迷玩家来说，一定要来尝试一下，看看自己的足球知识到底如何，当然了，因为系统都是以英文进行提问，所以除了要有足够丰富的足球知识外，英文水平要过关才行。





2006 FIFA 德国世界杯

EA Sports | 2006年5月19日 | 欧版



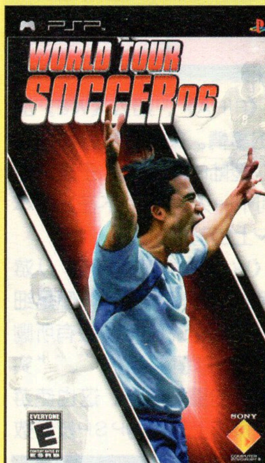
本作是配合2006年在德国举行的世界杯而推出的官方授权作品，也是“《FIFA》系列”每四年都会推出一次的作品，但在PSP上，这还是“世界杯版”《FIFA》的初次亮相。尽管是初来乍到，但本作的整体素质相当不错，经过国际足联官方授权的真实球队、球员资料自不必说，就连当年德国承办世界杯的12座球场也都出现在了游戏中，加上还算不错的画面表现力，令不少喜欢足球游戏的PSP玩家感到非常欣慰。除了可以体验真实世界杯比赛之外，游戏中还有一个名为“全球挑战”的模式，玩家可以在此模式下和最多7位拥有PSP的好友共同游戏。





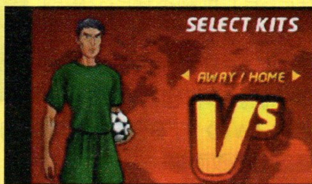
世界足球巡回赛2

SCEA | 2006年6月23日 | 欧版



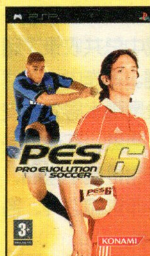
作为《世界足球巡回赛》的后续作品，2006年夏天发售的这款《世界足球巡回赛2》显然更像是一款赶世界杯顺风车的应景之作，因为游戏的操作和画面相比初代没有丝毫改进，只是在球员和球队的数据方面进行了一定的更新，所以口碑非常一般，也直接导致这个在PSP上发迹的足球游戏系列从此没了下文。还有一个有趣的地方是，本作的欧版名称是《世界足球巡回赛2》，但美版却叫做《世界足球巡回赛06》。其实这也算是足球游戏很常见的一个问题了——究竟是用“序列法”（比如《WE3》、《PES6》）为一个足球游戏系列命名好呢，还是使用“纪年法”（比如《FIFA 09》、《WE 2010》）更好？不过这个问题似乎至今也没有一个明确的答案。

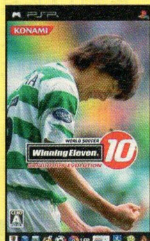




职业进化足球6

Konami	2006年12月1日	欧版



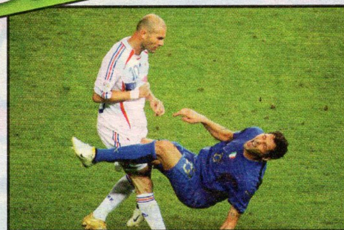


▲除了名称，游戏的包装盒也大有不同。

“《WE》系列”在PSP上的第二款正统作品，不过此次率先发售的是欧版，所以游戏的名称也就采用了欧版名——《职业进化足球6》。本作继续以PS2版的《PES6》为蓝本移植，各方面水准都接近PS2版的水平，相比前作，细节上的调整多了不少，例如任意球快发的加入、球员AI的加强等，都使得游戏更加好玩。操作上，因为PSP按键不足的原因，Konami也在家用机版的基础上做出了一些调整，不过调整之处主要是组合按键的简化，游戏中动作的数量和PS2版一样，没有任何删减。

在日版的同一款作品中（名为《世界足球胜利十一人10》），游戏还加入了一些欧版中不存在的新要素，像是在WE商店中，可供购买的新足球种类比欧版多了不少，除了各运动品牌的足球之外，甚至还有西瓜造型和烤肉造型的足球可以购买并在比赛中使用。

这一年的足球世界



▲我们可以忘记2006年世界杯的一切，但是永远忘不了这一幕。

2006年，世界杯年，激情四射的世界杯比赛在德国进行。虽然拥有大罗、小罗、卡卡和阿德里亚诺这样华丽的前场四重奏，但巴西队却最终被齐达内和他的法国队拦了下来。决赛中，法国队又点球惜败意大利，一代中场大师齐达内以一个惊世骇俗的“头撞人”动作领到红牌下场，丢掉大力神杯的同时，也以一种令人难以忘怀的方式结束了自己的职业生涯。

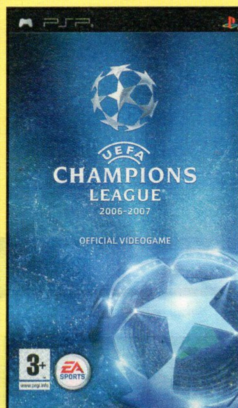
2006年欧洲重要比赛冠军列表

英超	意甲	德甲	西甲	欧冠
切尔西	国际米兰	拜仁	巴塞罗那	巴塞罗那



欧洲足球冠军联赛2006～2007

EA Sports	2007年3月23日	欧版



本作发售的时候，正是06～07赛季欧冠联赛激战正酣的阶段，EA能适时地在PSP上推出这款游戏，可以说非常有眼光。除了“欧冠”的名号外，游戏中加入了颇有新意的虚拟卡片要素，让游戏除了比赛以外，多了其他新颖的玩法。卡片的应用主要体现在经营部分，通过正确的经营，玩家可以创建一支实力强大的球队，最终带领队伍获得欧冠冠军就是游戏的目的

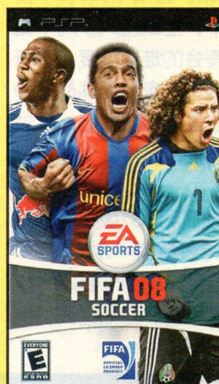
游戏使用了“《FIFA》系列”在PSP上一直以来的引擎，因而画面还算中规中矩，不过流畅度上还是存在一些问题，虽然也曾期待会有后续作品来弥补这些不足，但遗憾的是，这个“《欧冠》系列”仅仅在PSP上出现了这么一作便从此偃旗息鼓。





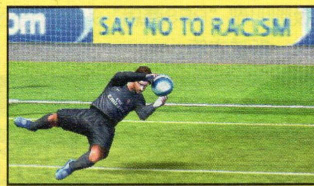
FIFA 08

EA Sports	2007年9月28日	欧版

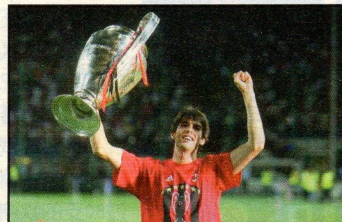


在经历了多款作品之后，《FIFA》在PSP上也终于成为了一年一度定时登场的系列。《FIFA 08》中，又一次收录了大量的实名球队，除此之外还加入了40个世界闻名的球场。游戏中，球员的面部表情比以往丰富了不少，另外球场的音效也更为真实，尤其是球迷的呼喊声，起伏多变，非常真实。

《FIFA 08》还有一个变化，那就是进一步拉大了球星和普通球员之间的能力差别。另外，前作中就出现过的足球知识问答在本作中得以保留，回答正确还可以获得相应的点数，可以用来在FIFA商店中购买隐藏要素，例如全新的球队、球衣等，会令游戏乐趣大增。



这一年的足球世界



▲手握“大耳朵杯”的卡卡。

2007年，美洲杯在委内瑞拉进行，最终巴西队在决赛中战胜阿根廷队，又一次获得了这项美洲地区足球比赛的最高荣誉。另外，刚刚遭遇了“电话门”打击的意甲球队AC米兰，也在当家球星卡卡的神勇表现下过关斩将，最终从资格赛一路杀进决赛，获得了最终的冠军。

2007年欧洲重要比赛冠军列表

英超	意甲	德甲	西甲	欧冠
曼联	国际米兰	斯图加特	皇马	AC米兰

2008

世界足球 胜利十一人 2008 无所不在

Konami	2008年1月24日	日版


▲本作的全球代言人是当时的曼联红星——C.罗纳尔多。

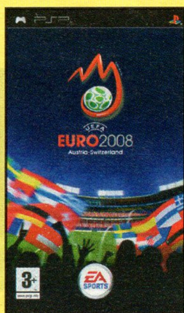
一般情况下，《FIFA》和《WE》的下代作品都会在前一年秋天就发行（例如《FIFA 08》的发售日是2007年9月），《WE 2008》也不例外，PC、PS3等版本都是于前一年秋天便与玩家见面了。惟独PSP版《WE 2008》一再延期，直到2008年的1月才姗姗来迟。这也直接导致2007年一整年内，PSP上都没有一款《WE》相关游戏登场。

PSP版的《WE 2008》全名为《世界足球 胜利十一人 2008 无所不在》，基于PS2版的《WE 2008》开发而来。游戏中共有9个模式等待玩家挑战。在人气最高的“大师联赛”中，全新加入了两个概念：人气值和成长值，其中人气值会影响球员转会的难易程度。全新加入的“世界挑战模式”则拥有趣味十足的玩法，玩家需要挑战各种艰巨的任务，比如率领球队实现逆转等等，玩上去新鲜感十足，不过对于《FIFA》爱好者而言，这并不算是什么创新，因为这个创意早在PSP的初代《FIFA足球》中便得以实现。

作为《WE 2008》的携带版，游戏基本实现了和PS2版相同的游戏体验。而且通过不断地比赛，玩家还可以获得所谓的“WE点数”（欧版叫做“PES点数”），通过该点数，玩家可以在WE商店（欧版則叫做“PES商店”）中开启各式各样的隐藏内容，包括经典明星队、新球衣等。

2008欧洲杯

EA Sports	2008年4月18日	欧版

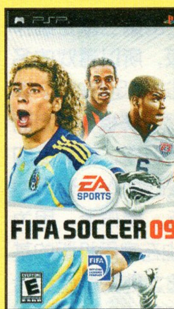


本作是EA以欧洲最顶级的洲际比赛——欧洲杯为主题制作的足球游戏，也是惟一一款获得了欧足联认证的官方游戏。游戏的开发采用了和早前发售的《FIFA 08》完全相同的引擎，玩家可以率领自己喜爱的一支欧洲国家队，在最高水准的欧洲杯赛事中披荆斩棘，取得最后的冠军。

因为游戏是在欧洲杯开始前发售的，所以可以让喜欢欧洲杯的玩家提前预热，而且收录了超过50支的欧洲足球代表队，加上完全取材自奥地利和瑞士两国的真实球场（瑞士和奥地利是这届比赛的联合主办国，也就是俗称的东道主），处处体现出“官方”的魅力。除了将《FIFA 08》的系统进行大幅强化以外，还增加了国家队队员选拔模式，可以让玩家从大量不知名的年轻球员中择优录取，甚至打造出一支和现实中截然不同的国家队去参加欧洲杯。

FIFA 09

EA Sports	2008年10月3日	欧版

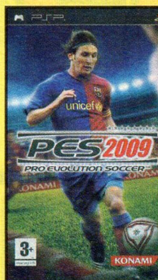


作为多平台登录的游戏，《FIFA 09》于这一年的10月初在PSP平台发售，游戏中总共收录了超过30个联赛、620支真实球队的数据。本作中，游戏在细节的处理上变得更加细致，像是雨水导致草皮变化的话，会影响到球员的发挥。当然，在最为关键的射门这一环节中，游戏制作得也是毫不含糊，射门成功率除了受到玩家自身的操作影响之外，各种意外的小情况也都会影响到命中率。

值得一提的是，“一球成名”模式从本作起出现在了PSP版中，该模式中，玩家可以不再像以往一样控制一整个球队比赛，而是自始至终只控制一位场上球员参加比赛。除了守门员之外，玩家可以选择扮演场上任何位置的球员，是想当光彩夺目的门前杀手，还是默默无闻的后防核心，全看玩家自己的意愿。当然了，既然是全新的模式，游戏视角自然也会有所不同，操作方法也是别出心裁。

职业进化足球 2009

Konami	2008年11月7日	欧版

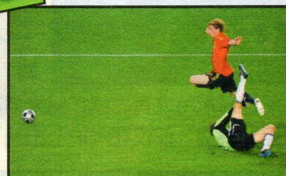

▲一代新人胜旧人——本作的封面代言人已经从前作的C罗变成了梅西。

作为“《WE》系列”在PSP上的第四款作品，也是2008年年内第二款在PSP上发售的《WE》，本作的表现可圈可点。不过这一回又是欧版率先发售，于是由梅西和托雷斯两大球星代言的名为《职业进化足球 2009》的游戏最先出现在了PSP之上。本作的游戏模式非常丰富，除了友谊赛、大师联赛都固有的精彩模式之外，还和“《FIFA》系列”一样，在游戏中加入了“一球成名”模式。在该模式下，玩家需要在游戏初期选择一名非守门员位置的年轻球员，通过比赛中的磨练，体验从默默无闻的小球员一步步成长为能够独当一面的球星的乐趣，为了让玩家更进一步体会到培养球员所带来的成就，该模式下成功培养出来的球员还可以用在其他模式的比赛中，甚至可以是在和朋友对战时使用。

虽然本作中依然未能加入“实况解说”这个被人诟病已久的缺陷，但是PSP版的《PES 2009》还是在尽量向家用机的方向在靠拢，比如球员的脸型就采用了和PS3版一模一样的造型，角色看上去非常的形象。

这一年的足球世界

2008年最重要的比赛要算是四年一度的欧洲杯了，在这届比赛上，高举技术足球大旗的西班牙队打出了华丽的控制流足球，并在比赛中将对手一一斩落马下。最终在决赛中，西班牙队凭借托雷斯的进球1比0战胜德国队，时隔44年后再次捧起了德劳内杯。


▲托雷斯破门瞬间。

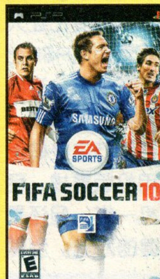
2008年欧洲重要比赛冠军列表

英超	意甲	德甲	西甲	欧冠
曼联	国际米兰	拜仁	皇马	曼联

2009

FIFA 10

EA Sports | 2009年10月2日 | 欧版



《FIFA 10》中共计收录了30个足球联赛的620支实名球队，同时还有超过15000名的球员在游戏中登场。模式方面则包括了友谊赛、联赛、锦标赛、一球成名在内的诸多模式。整体玩法上和之前的几款PSP版《FIFA》几乎没有什么区别，但新引入的"身体对抗"理念却让进攻和防守时的感觉更加真实，也让球员的动作变得不规则，难以预料下一步会做出什么动作来。

在已经逐渐成为游戏核心模式的"一球成名"中，玩家需要扮演球员进行自己的足球生涯，而新加入的"经理"模式则需要玩家以俱乐部管理者的身分去处理更多的事情。比如说，经理除了要考虑比赛打法和主力阵容之外，还需要安排队伍的训练、关注球员的转会等日常琐事，各方面都需要去操心一番。当然，足球知识问答等模式也依然存在。总而言之，从这时候开始，PSP上的FIFA已经不再是一款单纯的SPG了，它更像是一款适合球迷收藏的综合性娱乐产品。



职业进化足球 2010

Konami | 2009年11月6日 | 欧版



▲《WE 2010》有两个代言人，所以无论日版还是欧版，除了从前作中就出现的梅西之外，托雷斯也登上了封面。

在家用机平台上，随着"《FIFA》系列"的迅速复兴，Konami感受到了前所未有的压力，尤其是《WE 2008》和《WE 2009》两作的表现更是令很多曾经的支持者感到失望。然而在掌机平台上，《WE》却依然是最强的足球游戏，因而这款欧版的《职业进化足球2010》在发售前便受到了众多PSP玩家的期待。

可惜的是，本作中仍然未能加入玩家期待已久的"实况解说"，画面也只是在前作的基础上进行了轻微的改动，好在本作中得到授权的真实国家队又多了一些。全新加入"欧洲冠军联赛"模式是本作的一大亮点，因为得到了欧足联的官方授权，使得游戏在真实性上又进了一步。值得一提的是，一些明星球员——例如本作的两位代言人梅西和托雷斯——他们的动作变得更加真实和个性化，游戏时一眼便可以分辨出来。

这一年的足球世界



2009是属于西甲球队巴塞罗那的一年，他们完成了史无前例的"六冠王"壮举，一年之内，他们先后获得的冠军头衔包括：西班牙国王杯冠军、西甲联赛冠军、欧洲冠军联赛冠军、西班牙超级杯冠军、欧洲超级杯冠军和世界俱乐部杯冠军。

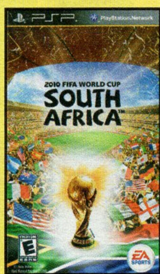
2009年欧洲重要比赛冠军列表

英超	意甲	德甲	西甲	欧冠
曼联	国际米兰	沃尔夫斯堡	巴塞罗那	巴塞罗那

2010

2010 FIFA 南非世界杯

EA Sports | 2010年4月27日 | 美版

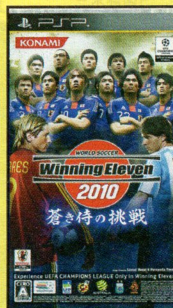


和2006年发售的《2006 FIFA 德国世界杯》一样，本作同样是四年一度的世界杯官方游戏作品的PSP版，而游戏中的背景也从4年前的德国转移到了非洲大陆。游戏中可供选择的球队多达199支，比赛场地则是南非9座城市中的10个球场，同样全部来自现实世界。除了各式各样"《FIFA》系列"固有的游戏模式之外，作为世界杯特别版，率领一支喜爱的国家队，从本洲的预选赛开始，以世界杯为目标一路奋斗则是不可或缺的玩法。另外一些新加入的小细节也看出了制作者的用心，例如守门员开球需要在6秒内完成，避免有玩家故意拖延比赛时间。

除此之外，海量的真实球员数据、内置的25首背景音乐也是游戏的卖点，尤其是这些音乐，玩家甚至可以在专门的游戏选项（Meida Center）中收听这些歌曲。

世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战

Konami | 2010年5月20日 | 日版

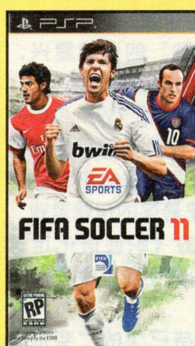


今年，"《WE》系列"不能容忍世界杯期间《FIFA》一家抢钱的作为，但苦于自己没有官方授权，于是尝试性在日本地区推出了这款以日本国家队为主题的游戏——《世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战》，也算是凑了一把世界杯的热闹。因为是以日本国家队为主题，所以游戏中的CG穿插了大量日本队在世界杯预选赛中的真实镜头。同时，玩家还要率领日本队，在游戏中进行挑战，而挑战的最终目标就是——世界杯冠军。对于日本球迷来说，这是一个非常热血沸腾的主题，但是对于国内绝大多数玩家而言，显然是无法对本作提起兴趣的，因为游戏本身和PSP版的《世界足球 胜利十一人2010》区别不大。

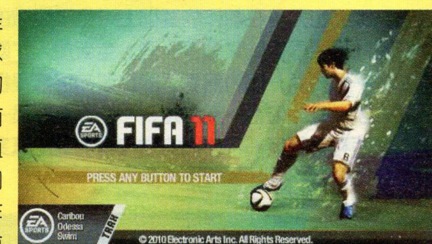
但是有一点是不得不提的，本作中终于加入了"《WE》系列"玩家耳熟能详的中西哲生、北泽豪等著名解说员的实况解说，对于PSP版的《WE》来说这是历史性的，有了激情解说的本作，使玩家游戏时的投入感大增。

FIFA 11

EA Sports	2010年9月30日	欧版

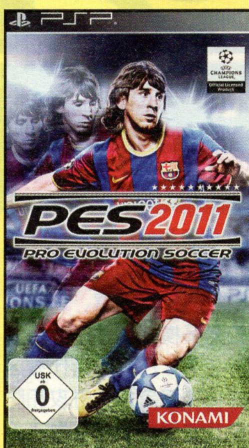


一年一度的《FIFA 11》于9月30日在PSP平台上亮相，但可惜的是，过比起家用机版，PSP版除了将包装盒上的全球代言人换成了卡卡之外，比起PSP版《FIFA 10》的变化屈指可数。当然这也是没有办法的事情，如今EA最重视的就是PS3和X360，所以其上的游戏一作比一作精彩，连PC版都已经顾不上，更何况是小小的掌机版呢。所以PSP上打着"FIFA"名号的游戏已推出近10款，但是玩上去总是给人似曾相识的感觉。当然，也不能因此就全盘否定本作，毕竟除了《WE》，《FIFA 11》仍然是PSP上最优秀的足球游戏，况且在细微的手感上和前作还是有所不同，还是非常值得尝试的，尤其是和家用机版一样，本作中加入"守门员模式"，玩家在一场比赛中可以从头到尾扮演守门员，体会坐镇球队最后一道关卡的乐趣。另外，PSP版的"一球成名"模式在本作中得到了进一步强化，大家可以直接操作自己喜欢的球星，以他的视角去体会异常比赛的乐趣。

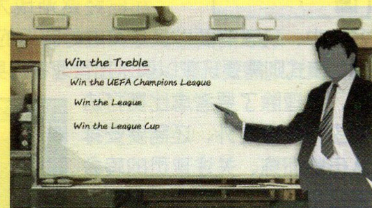


职业进化足球 2011

Konami	2010年10月29日	欧版



在《世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战》之后，欧版《职业进化足球 2011》率先发售，在保留了《藏蓝色武士的挑战》中全新加入的实况解说这一基础之上，游戏又加入了两个之前PSP版一直未能解决的问题：中场和终场时的精彩回放被加入、提供了多个真实球场可供玩家选择。这样的变化让人看到了Konami的诚意，尽管距离PSP上第一作的发售已经过去5年的时间，这样的等待实在让人有点望穿秋水的意味。另外在操作上，本作也在细节之处做出了不少改变，尽量向家用机版靠拢，尽管不能完全做到和家用机一样，但还是将球员做假动作的方式变成了按住L键，在搓方向键的方式。当然了，虽然解决的问题不少，但是"天气选择"和"裁判出现在场上"这两个要求仍未得到解决，不知道将来还有没有机会在PSP上实现这两个要素，不过无论如何，相信这已经是"《胜利十一人》系列"在PSP平台上的最终形态。



这一年的足球世界

2010年，世界杯终于首次来到了非洲大陆。冠军最终被2年前的欧洲杯冠军西班牙捧走，他们在决赛中和荷兰队缠斗了100多分钟，才在最后时刻由伊涅斯塔攻进一粒进球，从而获得了比赛的胜利。另外值得一提的是，东亚两强日本和韩国的表现也令人敬佩，双双在本土之外首次杀入世界杯淘汰赛阶段。



▲今年世界杯最出风头的是谁？非章鱼哥保罗莫属。

当年欧洲重要比赛冠军列表

英超	意甲	德甲	西甲	欧冠
切尔西	国际米兰	拜仁	巴塞罗那	国际米兰



能够盘点PSP上的足球游戏是我一直以来的愿望，现在终于得以实现，也算了却了一桩心事。如今，PSP最鼎盛的时期已经过去，包括《WE》和《FIFA》两大足球系列也都迎来了自己在PSP上的最终形态，但是我相信，凭借足球运动本身的魅力，那么足球游戏的明天一定也会更加美好。

皇牌空战X2

现实战机白皮书

自“《AC》系列”登场以来，每款作品都收录了各种时代的战斗机，也因此吸引了不少玩家和航天军事迷沉醉其中研精究微。本专题将围绕PSP上的系列最新作《ACX2》，为大家介绍登场的每一款可操作的现实战机，不仅可以从其中的新型战机了解到当今各国的航天军事实力，一些具有历史意义的机型也能带我们走到战争时期的烽火连天中去，希望各位看官读得开心。

文 酷洛洛

ACE COMBAT X2 JOINT ASSAULT
エースコンバットX2 ジョイントアサルト

美国





F-4E Phantom II
（鬼怪）

驾座	2名
全长	19.20米
全宽	5.02米
全高	5.02米
主翼面积	49.2平方米
最高速度	2.23马赫
空虚重量	13757千克
最大起飞重量	16706千克
最大外挂重量	8480千克
首飞	1958年5月27日
服役期	1960年12月31日～1996年
生产量	846台
生产国	美国

《ACX2》的初始战机，F-4E Phantom II是系列作品的常客，其在历史上也是相当经典的机型。F-4E是美国麦克唐纳飞行器公司在1953年应美国海军需求设计的首款全天候舰上战斗机。曾有着F4H、F-100等编号，直至1962年作为美军军用机被统一命名为F-4。F-4系列机型总生产量达到5195架，F-4E是该系列的最后一款机型，为制空型战斗机。

F-4E特征是大型的机翼以及具有多搭载量的高出力喷射引擎。该机搭载装有20mm M61A1六管机炮（639发），APQ-120雷达。最大武器搭载量为7258kg，其九个武器外挂点，可搭载空空导弹，空地导弹，空舰导弹、无诱导炸弹、激光诱爆炸弹、核弹、火箭炮、副油箱等。该机自越南战争表现活跃之后开始被多个国家所采用，各国更根据自身的要求生产出其各种的派生机型，如F-4F、F-4K、F-4M等出口机型。F-4E无论空战性能还是对地能力都十分强，加上载弹量大，能够胜任各种任务，优秀的战绩与销售记录也足以证明该机型为当年的杰作机之一。在开发该机体的美国，具有50多年历史的F-4如今已经全数退役，尽管如此，依然有许多退役机至今继续被投入使用。另外该机缺点是上仰机动性能较低，高空和超低空表现也较为疲软。



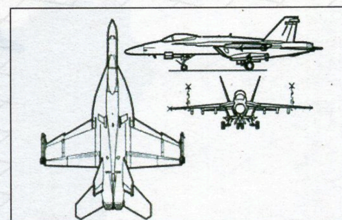




F/A-18E Super Hornet
（超级大黄蜂）

驾座	1名
全长	18.38米
全宽	13.62米
全高	4.88米
主翼面积	46.45平方米
最高速度	1.8马赫
空虚重量	14007千克
最大起飞重量	29938千克
最大外挂重量	8029千克
首飞	1995年11月29日
服役期	1999年至今
预生产量	548架
生产国	美国

F/A-18E是经美国海军F/A-18A-D“大黄蜂”战斗机演变而成的机型，从别称大家都可以看到其有着超越上一代的意义，另外此机还有一款双座的电子作战版F/A-18F。该机并非前辈的单纯升级版，F/A-18E/F在任务中能够肩负起对空战和精准的对地攻击，属于全方位中型战斗轰炸机，虽然没有优异的飞行速度，但其良好的短距离起降能力、低空突防能力、宽广的迎角以及机动性，在当时称得上为全新发展的战机。其中配备的侦测系统采用合成孔径技术，F/A-18E/F通过机载雷达的合成孔径图像，飞行员甚至可以清楚看见距离37公里的跑道、仓库等地面设施，即使遭到敌机锁定也能轻易摆脱。而设计初期更融入极具远见的匿踪性概念，其雷达反射面积仅约0.1平方米，相较于第四、五代过渡机型，如俄罗斯的Su-35/Su-37正面反射面积约在3.7～4.7平方米之间。配合屏蔽设计让F/A-18E/F在侦测距离上具有压倒性的优势。而在加装外挂空中加油系统后，更能担任空中加油机的工作。



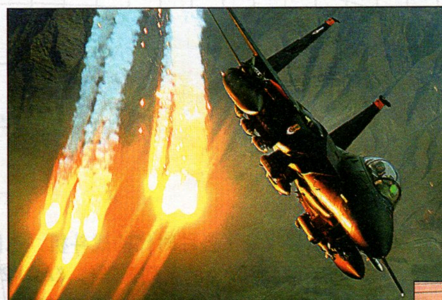




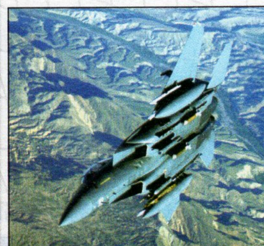
F-15E Strike Eagle
（打击鹰）

驾座	2名
全长	19.44米
全宽	13.05米
全高	5.63米
主翼面积	56.5平方米
最高速度	2.5马赫
空虚重量	14515千克
最大起飞重量	36740千克
最大外挂重量	11113千克
首飞	1986年12月11日
服役期	1988年至今
生产量	334架以上
生产国	美国

1981年3月，美国空军对外发布提升战术型战斗机的计划，以取代当时F-111，要求能够执行远距离，深入敌人战线後方，且不需要任何护航与电子干扰的支援的机型，最终麦克唐纳公司以F-15E击败当时通用动力公司用于竞争的F-16XL从而得以量产，至今美国空军依然无法用新一代战机将其取代，并且预计F-15E能服役至2020年甚至更久。F-15E属于全天候的打击战机，双座驾驶，后座驾驶员负责掌控新型武器系统。1991年美军向伊拉克展开的“沙漠风暴”行动中，F-15E完成了上千次的出击，在负责打击重要目标的同时还担当空中支援等任务，整场行动中只有两架F-15E在战斗中损失，可见其实战价值。而F-15E也十分受他国的欢迎，根据各国的要求，其改造机型有F-15K（韩国）、F-15S（沙特阿拉伯）、有F-15I（以色列）、F-15SG（新加坡）等型号。



◀F-15E的热焰诱导导弹。







▲“沙漠风暴”行动中的F-15机群。

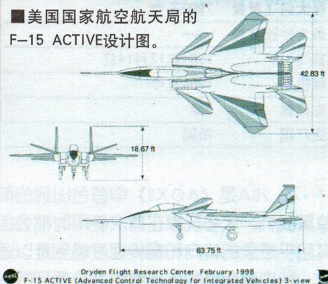


F-15 S/MTD

驾座	2名
全长	19.7米
全宽	13米
全高	5.64米
主翼面积	58.2平方米
最高速度	2.5马赫
空虚重量	12232千克
最大起飞重量	31930千克
最大外挂重量	——
首飞	1988年9月7日
服役期	1988年至今
生产量	1架
生产国	美国

F-15 S/MTD在游戏被描述为一部为实现高安定性和优异机动性的试验机。而在现实中，F-15S/MTD同样是一部试验机，这部外观充满科技感的机体是美国国家航空航天局（NASA）租借美国空军的F-15后，由麦克唐纳公司加以开发的双座实验机体，改造后成为一台同时拥有水平尾翼、主机翼、鸭式前翼的三翼机。"S/MTD"是短距起降/操纵控制技术展示机的英文缩写，该机是为了实现在恶劣环境情况下，无需导航而短距升降而设计，可以从15米宽、460米长的积水跑道甚至遭到破坏的跑道上短距升降。该机用于各种科技新展示、实验和测试，在1993～1999年期间被改装成F-15 ACTIVE，1999年加入感知飞行操作系统，再次更名为F-15 IFCS至今。由于用作实验用途，F-15 S/MTD并没有量产和搭载武器，但该机引进的技术后来被沿用至新型战机上，例如F-22搭载的F119-PW-100双引擎。




■美国国家航空航天局的F-15 ACTIVE设计图。

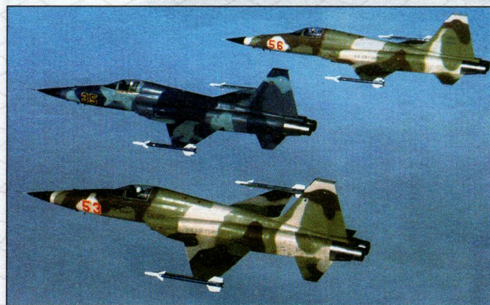


F-5E Tiger II
(虎二式)

驾座	1名
全长	14.45米
全宽	8.13米
全高	4.08米
主翼面积	17.28平方米
最高速度	1.39马赫
空虚重量	4349千克
最大起飞重量	11187千克
最大外挂重量	3180千克
首飞	1972年8月11日
服役期	至今
生产量	1399架
生产国	美国

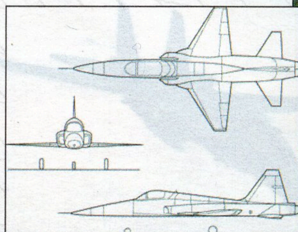
1954诺斯洛普公司在考虑当时市场需求和成本后，研发出一种代号为N-156F的轻型喷射战斗机，经发展演化形成了F-5系列的雏形——F-5A/B，然后F-5A型机的改进型就是现在说的F-5E Tiger II了，"虎二"这名称来自于在越南测评F-5的幼虎计划，又称为"小老虎（Sukoshi Tiger）"。该机具有制空、拦截、战斗轰炸、近距空中支援等功能，优点在起跑距离短、活动半径大、轻型的机身与推动力之间的比重较大，空战机动性能较好。缺点是载弹量少。仅210万美元（A-6E的4300万美金）的造价使该机曾服役国家多达36个国家，更泛生出各种各样的改装型号，在冷战期间，美国向亚洲、非洲、南美洲等国家大量输出该机型。而其中，台湾空军更是F-5系列战机的最大使用者，不仅使用超过40年，使用的款式也是多的，在台中的翔园更停放了一台已退役的F-5E Tiger 2000，用作纪念。

随着时间的推移，有不少国家都已将其配备的F-5E退居二线，美军在训练中将F-5E扮演苏制MiG-21的假想敌机，甚至被改造成遥控靶机。





▶停放在台湾翔园的F-5E Tiger 2000。







A-6E Intruder
（入侵者）

驾座	2名
全长	16.7米
全宽	16.2米
全高	4.9米
主翼面积	49.1平方米
最高速度	0.9马赫
空虚重量	11630千克
最大起飞重量	27500千克
最大外挂重量	8170千克
首飞	1960年4月19日
服役期	1963年至1997年
生产量	693架
生产国	美国

当你第一眼看见A-6E的时候，脑海的印象无疑会与轰炸机划上等号，游戏如是，现实也是如此。A-6"入侵者"该机是由格鲁曼公司生产的双引擎中机翼亚音速攻击机，该系列机型的设计理念为全天候对地精密攻击机，能够在任何恶劣的天气状况下施展低空突防和精准轰炸的本领，两名驾驶员分别负责操控机身和轰炸领航，硕大的机首是其外形的最大特征，此外A-6E机首上还带有一个L字型的工作物，这是为子机供油时用的接合管。本作登场的A-6E是初期生产型A-6A的改进攻击型，在原来基础上更新电子设备，机首下方装有名为TRAM的目标侦测攻击复合雷达。而随后的改良型EA-6A后还具备干扰敌人功能，在《ACX2》中，A-6E最后开放的特殊武器——ECMP（电子干扰装置）也算得上是与现实A-6E到EA-6A的演变作出呼应。

A-6"入侵者"系列机曾参与波斯湾战争和越南战争，在伊拉克战争中，美国以A-6E作为实施战略和遮断空袭的主要机种之一。1986年，在美军对抗利比亚恐怖组织的冲突中，A6-E在FB-111S"渡鸦"轰炸机的协助下突破了对其早有防备的利比亚空防系统，在黑夜中低空飞行，并鬼魅般地躲过100多颗跟踪导弹，准确无误地把





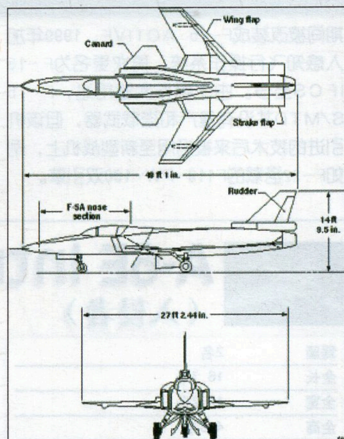

■整装待发的A-6E。



X-29A

驾座	1名
全长	14.66米
全宽	8.29米
全高	4.3米
主翼面积	17.54平方米
最高速度	1.6马赫
空虚重量	6170千克
最大起飞重量	7990千克
最大外挂重量	——
首飞	1984年12月14日
服役期	1984至今
生产量	2架
生产国	美国

X-29A是《ACX2》中首台出现的前掠翼战机，大多玩家在首次使用时都会因其超乎想象的转向和翻转速度感到难以适应。前掠翼战机的外形就如各位看到的一样，翼尖向前，左右机翼呈V字。这种设计可以让气流首先从翼根分离，彻底克服后掠翼因迎角过大而失速问题（F-15迎角到25度左右就会失速，而X-29可以达到67度）。前掠翼战机升力大，机翼气动效率高，在低速飞行具有后掠翼战机无法比拟的优异性。历史首台前掠翼战机出现在1945年，为二战时期德制的Ju-287轰炸机，但受当时技术条件所限，前掠翼战机曾一度沉寂，直至上世纪70年代，高强度复合材料的出现才使得的前掠翼战机重新步入研究议程。于是X-29试验机就在美国国防高级研究计划局及NASA的提议下诞生，并正式命名为X-29A，标志着当时美国向航空研究领域最高峰的攀登历程。该机用于试验和研究前掠翼技术，提供了大量有价值的试验数据。如今最具代表性的前掠翼战机是我们后面说到的俄制苏47。











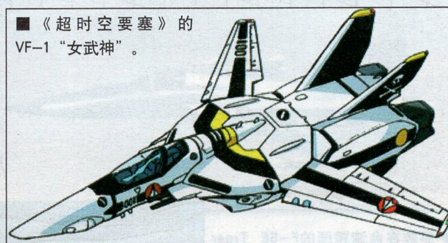
F-14D Super Tomcat
（超级雄猫）

驾座	2名
全长	19.1米
全宽	主翼后折角75度：10.15 m
	主翼后折角68度：11.65 m
	主翼后折角20度：19.54 m
全高	4.88米
主翼面积	52.5平方米
最高速度	2.34马赫
空虚重量	18951千克
最大起飞重量	33724千克
最大外挂重量	6577千克
首飞	1970年12月21日
服役期	1973年至2006年（美军）
生产量	712架
生产国	美国

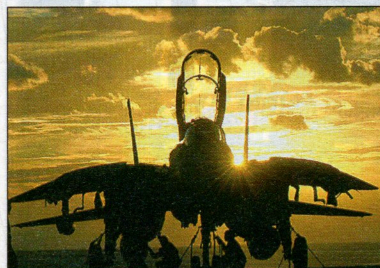
F-14是冷战时期美国海军根据舰队空中拦截和护航的要求，由格鲁曼公司研发的双座超音速多用航载战斗机，而F-14D的是该系列最后一款机型。那可折叠的变形机翼是F-14最具标志性的特征。不仅外形酷炫，F-14的武器同样相当强大。该机搭载当时最先进的AN/AWG-9长距离雷达系统，侦测范围超过160公里，并能同时追踪24个目标，此外F-4还可以搭载射程超过200公里的AIM-54"不死鸟"长程空对空导弹，由于该导弹重量过高，全世界只有F-14才有能力搭载这款飞弹的发射台。通过F-14搭载AIM-54导弹，再配合AN/AWG-9进行超视距攻击，可以说这三者是相辅相成的。F-14曾出现在众多美国电影中，而它独特的变形设计也被融入到动画里，著名日本动画《超时空要塞》导演河森正治所设计的VF-1就是参考当时最新式的F-14修改而来的。


■发射不死鸟飞弹的F-14D。


■夜间从美军罗斯福号上起飞的F-14。


■《超时空要塞》的VF-1"女武神"。









A-10A Thunderbolt II
（雷电Ⅱ）

驾座	1名
全长	16.16米
全宽	17.42米
全高	4.42米
主翼面积	47平方米
最高速度	676公里/小时
空虚重量	9761千克
最大起飞重量	23000千克
最大外挂兵器重量	7250千克
首飞	1972年5月10日
服役期	1977年至今
生产量	713架
生产国	美国

A-10是1967年美国空军的攻击机试验计划中诞生的单座亚音速攻击机，主要用于攻击坦克、装甲车群等陆上重要火力点。A-10具有载弹量大、续航能力高、超低空性能好、生存力高、机动性强等特点，曾被美国评为最佳设计的十种武器之一，时隔40年至今，依然是美国空军目前的主力近距支援攻击机。A-10A是该系列的近距空中支援和对地攻击型号。

A-10最引以自豪的无疑是那门GAU-8A“复仇者”反战车7管格林机炮，30毫米的贫铀弹头以每分钟3900发的速度射出，可以轻易击穿战车的装甲。此外还搭载小牛空对地导弹、响尾蛇空对空导弹、各种传统炸弹和火箭发射器，其充足的火力为战场提供可靠的支援。

A-10其最辉煌的战争在1991年的波斯湾战争，在“沙漠风暴”等行动中，美军派出的144架A-10集群出击将近8100次，共摧毁了伊拉克过千台坦克，2000台战车以及1200个火炮据点，而整场战争中仅有5架A-10被击落。不过A-10的缺点也是十分明显的，其简陋的航电设备在战场上大大增加了后勤成本，直至1999年A-10才加装GPS定位系统。另外过于强大火力曾让A-10出现两次误中友军的记录，因此外界也常认为A-10的驾驶员会乱开火。




■A-10搭载的“复仇者”格林机炮。



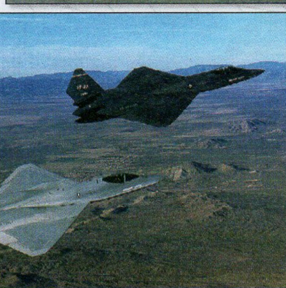


YF-23A Black Widow II
（黑寡妇Ⅱ）

驾座	1名
全长	20.60米
全宽	13.30米
全高	4.30米
主翼面积	88平方米
最高速度	2.58马赫
空虚重量	14970千克
最大起飞重量	29029千克
最大外挂重量	不明
首飞	1990年8月27日
服役期	至1996年停止试验
生产量	2架
生产国	美国

1985年美国空军提出了取代F-15的新一代战机需求方案“先进战术战斗机（ATF）”，YF-23就是当时美国诺斯洛普与麦克唐纳-道格拉斯两家公司共同设计、用于竞标这项合约的机型。YF-23共生产了两台，1号机由于其黑色的外观而被称作“黑寡妇Ⅱ”，而2号机因灰色外观被昵称为“灰魅（Gray Ghost）”。该机以隐身（雷达屏蔽性）为设计重点，两机翼组合成独特的菱形外观，可大幅减少机身侧面的雷达反射截面积。据测试结果显示，YF-23的飞行不受迎角限制，能够自由地进行陀螺翻转并恢复飞行。但最终美国空军于1991年宣布YF-22获胜，此后两台YF-23被转交至NASA保管，目前都已经不再飞行。而胜利的一方、通用和波音公司共同设计的YF-22成为了ATF计划的原型机，最终诞生出当今造价最昂贵的战斗机——F-22隐形战斗机。









F-16C Fighting Falcon
（战隼）

驾座	1名
全长	15.02米
全宽	9.45米
全高	5.09米
主翼面积	27.87平方米
最高速度	2.0马赫
空虚重量	8272千克
最大起飞重量	19187千克
最大外挂重量	5443千克
首飞	1974年2月2日
服役期	1978年至今
生产量	4450架以上
生产国	美国

F-16战隼是美国通用动力公司开发的单引擎多用途喷射战斗机，根据要求可以配备各种对空和对地武器，以适应各种任务。从1974年首飞至今，F-16其经历了多次演变，起初该机的设计理念只是一款为辅助美军的主力战机F-15而诞生的低成本轻型战斗机，具有重量轻、推进力大的特点。直至1980年代，F-16A/B（单/双座）开始被F-16C/D（单/双座）取代，航电系统和引擎得到大幅提升，这时F-16开始向全天空对空/对地战斗机方向发展。F-16可以说是当今服役的西方战斗机中量产最多且最重要的机种之一，目前该机已在24个国家服役，尽管美军的订单已经生产完毕，但F-16的生产线依然为向他国销售而运作中。而根据其用途、生产批次和国外的生产要求，各型号的F-16性能差别也比较大，更演变出我们稍后要说的“增强版战术战斗机”F-16XL。美国空军现役的主要是40/42和50/52批次的F-16C，此外台湾早已使用美军系统生产的战机，因此自1970年代F-16进入美军服役以来，台湾每年都向美国采购F-16，但因中美三个联合公报的限制曾多次遭到否决，目前在台湾服役的F-16机型为F-16A/B 。




■F-16的驾驶舱内部。







F-16XL

驾座	1~2名
全长	16.51米
全宽	10.44米
全高	5.36米
主翼面积	60平方米
最高速度	2.05马赫
空虚重量	9980千克
最大起飞重量	21800千克
最大外挂重量	6800千克
首飞	1982年7月3日
服役期	至1999年停止试验
生产量	2架
生产国	美国

在《ACX2》中有着不少试验机型，这些在历史上因竞标落败而最终封存的机体，为爱好飞行军事的玩家增添了不少挖掘“黑历史”的乐趣，就如以下这台F-16XL。

F-16XL是通用动力公司在F-16A/B开发工作结束后研究的F-16后继机型，F-16XL理念是在保留F-16的高对空性同时，增强对地性能，并且在结构和设备尽可能作出保留的多用途战机。经过NASA对149种方案进行长达3600小时的研究后，最终采用了我们看到的无尾曲箭三角形机翼的布局。相比F-16，F-16XL在突防速度、雷达屏蔽性、携带武器时机动性和生存能力等方面都得到提升。或许是生不逢时，最终F-16XL在美国空军名为“提升型战术战斗机”的新一轮开发竞标中输给了之前介绍的F-15E“打击鹰”，搁置两年后被送往NASA用于超音速层流控制的研究。









F-117A Nighthawk

（夜鹰）

驾座	1名
全长	20.9米
全宽	13.2米
全高	3.78米
主翼面积	73平方米
最高速度	0.92马赫
空虚重量	13380千克
最大起飞重量	23625千克
最大外挂重量	无（内舱装载武器）
首飞	1981年6月18日
服役期	1983年至2008年
生产量	64架
生产国	美国

F-117“夜鹰”算是世界上第一款投入军队的隐形战机，也是第一款大量投入战争中的隐形战机，F-117A是该机型的对地攻击机。F-117由美国洛克希德·马丁公司生产，外形称得上是飞机中的异类，没有任何圆弧的表面，各种折面组成的机身就像一个简陋的3D建模，初公开时人们甚至以为这是外星飞碟；而机身则涂有吸收雷达电波的特殊涂料，两者的配合使得该机的雷达反射面积只有普通战机的十分之一，配合夜间行动可以在敌方毫无察觉的情况下深入敌阵，然后精准地打击目标。



自1981年加入美国空军以来，25年间帮助美军多次完成当时被认为“不可能”的任务。其最辉煌的战绩在海湾战争，45架F-117执行1271次作战任务，轰炸目标清单中40%目标，且无一损伤。

然而F-117并非金身不破，为了达到隐形的目的，设计时只能降低引擎效率，最高速度只达到亚音速；而为了降低光电可侦测性，F-117甚至没有配备雷达，主要靠GPS和惯性导航装置完成飞行导航。在1999年参与对南联盟的空袭中，F-117被配合YLC-20“维拉”无源雷达的老式SA-3“萨姆-3”地对空导弹击落，使当时全世界一片哇然，美军也陷入了尴尬的局面。时至2008年，美国国防部将所有F-117全数退役，被F-22与无人机所取代。



▲充满传奇色彩的F-117。





F-22 Raptor（猛禽）

驾座	1名
全长	18.92米
全宽	13.56米
全高	5.08米
主翼面积	78.04平方米
最高速度	2.42马赫
空虚重量	19700千克
最大起飞重量	38000千克
最大外挂重量	11340千克
首飞	1997年9月7日
服役期	2005年12月15日至今
生产量	168架（截至2010年5月）
生产国	美国

F-22"猛禽"战斗机是美国洛克希德·马丁、波音以及通用动力公司联合开发的新一代重型隐形战斗机，属于美军此前主力战机F-15的后续型号。

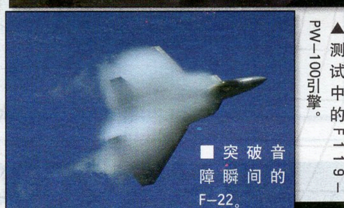
1985年，美军新一代战机需求方案"先进战术战斗机（ATF）"竞标中，波音与通用动力公司所制作的F-22原型机——YF-22战胜了YF-23得以继续研究，直至2000年美军与洛克希德·马丁签订生产合同，第一批F-22于2003年1月14号交付给内华达州内利斯空军基地。

F-22是当今最昂贵的战斗机，初期单位造价高达3.5亿美元，如今也要1.5亿美元。机体采用双垂尾设计，垂尾向外倾斜27度，机翼涂有吸收雷达波的特殊材料，这一些系列的设计都是为了符合隐身的设计理念。F-22可以在常规打击作战中在机翼上外挂武器，而底部设有的4个内部弹舱又能保证隐身行动时火力需求。雷达方面配备了无需发射电磁波，仅靠敌机雷达的波长即可侦测敌机的无源相控阵雷达，解决了F-117隐形战机为避免光电侦测而取消配备雷达的问题，此外F-22还配备了范围极广的AN/APG-77有源相控阵雷达。引擎方面装有两个经F-15S/MTD研究所得的F119-PW-100涡扇引擎，156千牛顿的推力、大于10的推重比，让F-22这台隐形战机同时具有超高的机动性和超音速巡航的特性，这也是同为隐形战机F-117A所无法比拟的。F-22估算作战能力为现役F-15的2～4倍，可以说该机是美军现役战机中最高科技的战斗机型。

由于联邦法律禁止出口F-22，目前F-22仅在美军服役。同时由于售价过高，大多采购美国战机的国家将目光投向了同时具备F-22的技术，造价更低，且一开始便允许出口的F-35轻型隐形战斗机。



▲测试中的F119-PW-100引擎。



■突破音障瞬间的F-22。



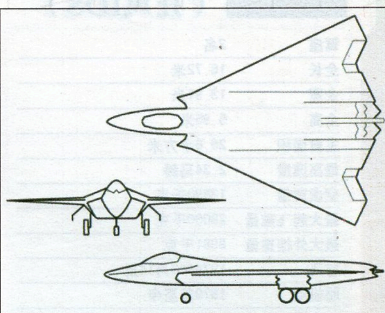
▲正在空中加油的F-22。



F/B-22 Concept（概念）

驾座	不明
全长	不明
全宽	不明
全高	不明
主翼面积	不明
最高速度	不明
空虚重量	不明
最大起飞重量	不明
最大外挂重量	不明
首飞	未定
服役期	预定2015年
生产量	未生产
生产国	美国

自9·11事件引发的美国对伊拉克展开反恐战争后，美国空军开始发现打击较远国家时缺少靠近战区的空军基地，这样会导致战机执行长距离轰炸任务是产生惊人的成本，效率也大打折扣，名副其实的"吃力不讨好"。与此同时，轰炸机群中服役最短的B-52也已经有40年，美军由此开始认识到自身的轰炸力量明显地不足够，新一代的战略轰炸机方案被提上了议程。F/B-22（FB-22）是洛克希德·马丁公司提出的F-22轰炸机化的设计方案，在原有F-22的机身基础上采用了更大的三角后掠翼设计，并且取消平尾翼和垂尾翼。F-22是一台擅长空中格斗的战斗机，讲求的是速度和机动性；而轰炸机的理念则完全相反，要求有足够的载弹量和航程，洛克希德·马丁公司F/B-22的载油量将比F-22提升80%，两侧主机舱也会加长，以此增加F/B-22的载弹量。由于还处于设计阶段，FB-22的真实数据依然是一片迷雾，而玩家对FB-22的遐想，也就只能在"《AC》系列"上实现了。（FB-22首次登场于PS2的《AC5》）



▲早期FB-22的设计线图。

▼现实中的FB-22也只是一台概念机。





F-35 Lightning II（闪电II）

驾座	1名
全长	15.7米
全宽	10.67米
全高	4.6米
主翼面积	42.73平方米
最高速度	1.7马赫
空虚重量	12426千克
最大起飞重量	31800千克
最大外挂重量	6000千克
首飞	2006年12月15日
服役期	预定2014年
生产量	试作机13架 初期生产型15架
生产国	美国

如果把F-22比喻成遥望而不可及的千金大小姐，那F-35就是平易近人的邻家女孩。F-35是美国洛克希德·马丁开发的单引擎隐身攻击机，属于第五代战斗机。从外观上看有点像一台缩小版的F-22，而事实上F-35的设计确实吸取了F-22的不少优点，具有廉价耐用的隐身技术，先进的航电设备、集成IEEE-1394与光纤数据交换网络（熟习电脑数码的玩家应该不会陌生）、以及较低的维护成本。根据作战需要，F-22具有A/B/C三种整备型号：F-35A为标准型，属于传统起降型，用于辅助F-22；F-35B为美国海军陆战队和英国皇家海军的采用型号，最大特征是引擎喷射口可以垂直旋转，能够进行短距离甚至垂直升降；F-35C是计划用于美国海军的航载型，为保证低速飞行的安全，其主翼和垂尾翼面积加大，该机的燃料搭载量甚至高于F-22。

F-35虽然由美国重点出资开发，但英国、意大利、荷兰、加拿大、挪威、丹麦、澳洲和土耳其也参与其中，并早早签下F-33的订单。预计F-33将来的总销售量将会突破6千架，并成为量产数最多的喷射战斗机之一。







欧洲








Tornado IDS
（狂风IDS）

驾座	2名
全长	16.72米
全宽	13.91米
全高	5.95米
主翼面积	26.6平方米
最高速度	2.34马赫
空虚重量	13890千克
最大起飞重量	28000千克
最大外挂重量	8981千克
首飞	1974年8月14日
服役期	1979年至今
生产量	992架
生产国	英国/德国/意大利

在此之前所介绍的机种都是由美国生产的，虽然美国在军事研发上占尽优势，当这并不代表其他国家在军备竞赛上会完全依赖美国的武器商品。开发Panavia Tornado“狂风”战斗机的泛那维亚财团是由德国梅塞史密特、英国MBB（如今英国航空公司）以及意大利阿蓝尼亚航太这三大财团所结成。“狂风”战斗机根据其功能可以分为三种型号：IDS——阻绝打击、ADV——防空拦截、ECR——电战/侦查，而在《ACX2》登场的是阻绝打击型的狂风IDS。

“狂风”战斗机是为应付北约组织突发事件，以灵活反应为战为略思想设计的双引擎战斗机，用于取代当时的F-4。该机采用可变式可变后掠悬臂式上单翼，根段固定、活动后掠角可以在25～67度之间人工调整。“狂风”战斗机可以适应各种昼夜与负责的天气、具备高精度的攻击及导航系统，保证在各种环境和速度下对目标精确投放武器。目前美国皇家空军和意大利空军仍然在使用这款战机，但预定将在今后用EF-2000“欧洲台风”战斗机将其取代。









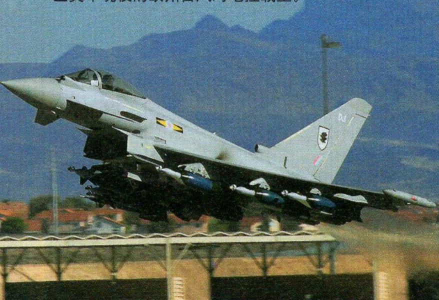
Typhoon
(EF-2000“欧洲台风”)

驾座	1～2名
全长	15.96米
全宽	10.95米
全高	5.28米
主翼面积	50平方米
最高速度	2.0马赫
空虚重量	10995千克
最大起飞重量	23500千克
最大外挂重量	7500千克
首飞	1994年3月27日
服役期	2003年至今
生产量	预计710架
生产国	英国/法国/意大利/德国（西德）

《ACX2》这款没有编号的Typhoon并非什么虚拟机体，实为欧洲多国开发的EF-2000“欧洲台风”多用途战机（《ACX2》被定义为战斗机）。该机的设计方案早在1971年由英国航太公司提交，由多国欧洲国家联合研发，这在军事工业领域称得上是鲜见的现象。该机曾以不同的型号登陆在“《AC》系列”的多代作品中，这是与当时从研制到整备阶段命名有关，从最初的EURO-FIGHTER、到EF-2000、直至如今的Typhoon。台风战斗机主要用于空中拦截和夺取制空权的任务，由于最初便以多用途战斗机为开发目标，因此该机同时兼具对地攻击能力，弥补了对空战斗机群的轰炸能力。该机采用了鸭式三角翼+无尾式的布局，矩形的进气口位于机身下，设计上使台风战斗机具有优秀的机动性，但原来具备的隐身能力也相对被削弱。航电等系统由英德意西四国整备、具备了近年来先进战机的共同特点。目前台风战斗机在外销方面以美国的F-35和法国的Rafale“阵风”作为主要对手，不知是否因综合性能上的差距，众多分析师都称该机的销售前景相对黯淡。






■英军现役的欧洲台风对地挂载型。



MIR-2000D
（幻影2000D）

驾座	2名
全长	14.4米
全宽	9.1米
全高	5.2米
主翼面积	41平方米
最高速度	2.2马赫
空虚重量	7500千克
最大起飞重量	17000千克
最大外挂重量	6300千克
首飞	1978年3月10日
服役期	1984至今
生产量	611架
生产国	法国

MIR-2000是法国达索公司生产的无尾翼三角翼式单引擎轻型战机，全称为Dassault Mirage 2000（达索幻影2000）。幻影2000以迎击为理念设计，后经不断改良与开发，已成为著名幻影系列中首款多用途机型。幻影2000的衍生机型五花八门，空优、对地、电子战、核打击等应有尽有。而在游戏中登场的是双座轰炸机型（攻击机）的幻影2000D，该机为了适应低空对地攻击，在幻影2000基础上加装了Antilope-50“羚羊”地形追踪绘图雷达以及SFENA-607自动飞行系统，9个外挂点可携带多种武器装备，其中配备的激光制导炸弹可以对地面目标进行精确打击。虽然其后继机种Rafale“阵风”战斗机已经开始投产，但幻影2000的生产线依然运转中，以应付外销市场的所需，台湾空军也配备了幻影2000系列机型，为大幅改良型幻影2000-5。




■对地攻击加强版的幻影2000D。

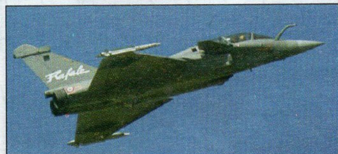


Rafale M
（阵风）

驾座	1名
全长	15.3米
全宽	10.9米
全高	5.34米
主翼面积	46平方米
最高速度	2.0马赫
空虚重量	9060千克
最大起飞重量	21500千克
最大外挂重量	9500千克
首飞	1986年07月04日
服役期	2002年至今
生产量	不明
生产国	法国



▲RBE2无源相控阵火控雷达。





■阵风的B、C、M型。

Rafale“阵风”是由法国达索公司开发生产的双引擎、三角翼、高灵活性多重功能战斗机。1970年代中期，法国空军提出战术作战飞机计划，与此同时，法国海军也提出他们的海军作战飞机计划欲取代当时的F-8舰载战斗机，最终两军将两个计划合并。时至1985，法国展示了Rafale A技术展示机，到1986年正式首飞。阵风战斗机可以在作战中从一种功能向另一种功能进行转换，达索公司用“全角色”来区分这款战机与其他分功能主次的多用途战机，并计划用Rafale取代过去7种不同的细分化战机，游戏中登场为海军用的Rafale M航载型战斗机。Rafale的战斗系统相当有特点，内置的频谱综合电子战系统可以侦测雷达的波长，减少雷达波反射从而达到隐形的目的；此外配备的RBE2无源相控阵火控雷达，具备在近距格斗及远程拦截中的多目标截获及跟踪能力，同时具备地形跟随及导航、目标显示功能，并提供多模式电子扫描。阵风也是在航空史上第一次携带RBE2的机体。





AJS 37 Viggen
（雷）

驾座	1名
全长	16.4米
全宽	10.6米
全高	5.9米
主翼面积	46平方米
最高速度	2.1马赫
空虚重量	9500千克
最大起飞重量	20000千克
最大外挂重量	8000千克
首飞	1967年2月8日（SAA B37）
服役期	2005年退役
生产量	108架
生产国	瑞典

AJS 37 Viggen是AJ 37改造而成的多用途战斗机，Viggen一词在瑞典语中是“雷”的意思。1992年冷战结束，瑞典政府认为不需要维持庞大的军费开支，同时由于当时JAS 39“鹰狮”多用途战斗机以及其配备的武器已经开始投产，而瑞典又有必要在有限的经费中维持战斗力，因此决定将曾名噪一时的SAAB 37 Viggen“萨伯37 雷”多用途战机改造而成的第二代机型，以弥补JAS 39服役前的空缺。当时SAAB 37是属于“一机多型”的战斗机种，只要更换机身上的装备就可以完成战斗机、攻击机、侦察机的演变等，以适用各种任务。而AJS 37的设计理念则为“一机多用”，要求能够同时适应对空战、对地/对舰、侦察在内的三种任务，就如JAS 39一样。1991年春季开始对Saab 37系列的第一代机型AJ 37（对地攻击型）、SF 37（侦查）、SH 37（海上监视）进行改造，直至1998年完成AJS 37、AJSF 37和AJSH 37。









Gripen C
（鹰狮）

驾座	1名
全长	14.1米
全宽	8.4米
全高	4.5米
主翼面积	25.54平方米
最高速度	2马赫
空虚重量	6620千克
最大起飞重量	14000千克
最大外挂重量	5500千克
首飞	1988年12月9日
服役期	1996年6月9日
生产量	213架
生产国	瑞典



Gripen C其实就是刚才AJS 37所提及的JAS 39“鹰狮”多用途战斗机的改良版JAS 39C。JAS 39是SAAB 37的后继机型，名称中JAS是瑞典语“Jakt（对空战）、Attack（对地战）、Spaning（侦察）”三词的缩写，从名称上就知道该机是以集合该三者于一身，“一机多用”为理念设计的多用途战斗机。JAS 39采用鸭式前翼和三角主翼的组合布局，无平尾翼，具有轻型、航程长、整备简易造价低廉等优点。该机不仅能在任何高度下实现高音速巡航，由于瑞典属于中立国，当面临战争时受到袭击的机会相当高，战斗机和机场往往会分布在境内各种隐蔽的地方，因此JAS 39被设计成能够在高速公路上短距离升降，具有较高的适应性。如今JAS 39已经成为瑞典的主力战斗机，而SAAB 37外销的尴尬情况在JAS 39亦得以消除，捷克、匈牙利、泰国都成为JAS 39的主要用户。



▶JAS39的鸭翼特写。

苏俄



MiG-21-93
（米格21-93）

驾座	1名
全长	14.1米
全宽	7.15米
全高	4.71米
主翼面积	23平方米
最高速度	1.7马赫
空虚重量	5460千克
最大起飞重量	9600千克
最大外挂重量	1000千克
首飞	1991年
服役期	1994年至今
生产量	125架
生产国	苏联

米格21战斗机可以说是近50年来影响力最大的战机，该战机是前苏联米高扬设计局于二十世纪1950年代初期研制的一种单座单发轻型超音速的第二代战机。北约代号为“鱼床/鱼窝（Fishbed）”。当时各国在战机设计上都追求高速，但米格21吸收了二战前米格-1/3因过于追求速度而缺乏火力的教训，设计为既能肩负高速拦截、又符合米格机传统便宜、简单、轻巧、善于缠斗的轻型战机。米格21全系列机型总生产量高达10352架，可能是二十世纪产量最多的喷射战机，服役国家多至29个，在越战、中东地区、也门战争、印巴战争都可以看见到米格21的身影，尽管同期的对手F-4、F-5都相继退役，但米格21如今依然在多个国家服役。

为延长米格21的服役期，多个国家都对其进行了改造，以中国为例，歼-7、歼-8就是米格21演变机型，而本作登场的米格21-93则是印度军对米格-21 bis/bisK（比斯）改造后的机型，拥有更大直径天线的新型雷达，并且可携带主动雷达制导中程空对空导弹，而在游戏中该导弹则以SAAM进行重现。


■中国人民解放军的歼8战斗机。



▲印度军的米格21-93。



MiG-29A Fulcrum
（米格29A 支点）

驾座	1～2名
全长	17.32米
全宽	11.36米
全高	4.73米
主翼面积	35.20平方米
最高速度	2.3马赫
空虚重量	8175千克
最大起飞重量	20000千克
最大外挂重量	3000千克
首飞	1977年10月6日
服役期	1983年至今
生产量	1600架（全机型）
生产国	苏联







米格29的开发历史始于1969年，当时苏联得知美军正在进行名为“FX”的战机设计计划（最终成品为F-15）。苏联意识到新的美军战机将会占据极大的技术优势，而当时苏联的战机中，米格21虽然拥有很高的机动性，但航程、武装以及改造潜力都明显不足，而米格23虽然拥有较高的速度、航程与载弹量，却又欠缺近身缠斗的机动性。这时苏联需要一款在各方面都能保持均衡的战机，先进战术战机需求方案就此出现。由于方案中对性能要求相当高，避免因成本过高影响生产数量，在1971年该计划拆分成“重型先进战术战斗机”和“轻型先进战术战斗机”两个方案，前者造就了su-27(苏27)，后者则为我们现在说的米格29，游戏中的米格29A为该系列机型的量产型。

由于设计上米格29和苏27源自同一方案，因此两者的气动力外形十分相似，该机属于双发引擎舰制空轻型战斗机，具有优异的机动性，能够短时间内连续进行大迎角飞行。毕竟是为减低成本而诞生的轻型战术战机，米格29的航程、载弹及航电设备各方面都不能满足苏联的要求。这些缺点在后期各国的改进型号中有所改善。





MiG-31 Foxhound
（米格31 捕狐犬）

驾座	2名
全长	22.69米
全宽	13.46米
全高	6.15米
主翼面积	61.6平方米
最高速度	3.03马赫
空虚重量	21820千克
最大起飞重量	46200千克
最大外挂重量	5000千克
首飞	1975年9月16日
服役期	1980年至今
生产量	500架以上
生产国	苏联





游戏中默认配置下最高速度的机体，相信玩家第一次看见该机时肯定被其高速度所吸引吧。米格31是前苏联米高扬设计局在米格25发展而成的串行双座全天候截击中型战斗机。北约给予其绰号为“捕狐犬”。

继承米格25超高速巡航与极高爬升率的特点，米格31有着耗油巨大的Aviadvigatel D30-F6涡轮扇叶发动机，在低空飞行也能拥有1.23马赫的超音速巡航速度，米格31理论可以达到3马赫的最高速度，但由于在此速度下飞行下机身有解体的危险，一般加速上限为2.83马赫，尽管如此，米格31在速度上足以傲视群雄。米格31的航电及武器也是它的看家法宝，它是世界上首架装有被动式相位阵列雷达的战斗机，其配备的苏制Zaslon S-800雷达系统可以搜索最大200公里范围内，最多锁定10个目标并同时使用AA-9“Amos（阿摩斯）”导弹进行半主导雷达引导攻击，还配备有干扰敌方锁定的电子干扰系统。这几点从游戏中米格31所配备的SAAM、XLAA、以及可安装驾驶舱零件中的对导弹扰乱系统都能体现出来。

不过米格31的缺点也十分明显，耗油大自然不用多说，米格25遗留下来的机动性不足在米格31身上依旧没有得到解决，因此无法适应近身格斗战。



■配备在米格31上的Zaslon相位阵列雷达。



MiG-1.44
（米格1.44）

驾座	1名
全长	20.7米
全宽	15.5米
全高	4.50米
主翼面积	120平方米
最高速度	2.6马赫
空虚重量	18000千克
最大起飞重量	35000千克
最大外挂重量	不明
首飞	2000年2月29日
服役期	预定2012年
生产量	不明
生产国	俄罗斯

米格1.44是米高扬设计局作为米格31最终型的第五代双发战斗机的试验机型，该机采用三角翼、双垂尾的鸭式气动布局和可调S型进气道，机体采用大量的复合材料和降低红外特征的技术，机身表面乃至进气道内都涂上了吸波涂料，因此具有一定隐身能力，两个推重比达到10、最大推力175千牛的AL-41F推力矢量涡扇发动机可以为MiG-1.44提供2.6马赫的最高速度，配备的NIP-N014多功能相控阵火控雷达与后视雷达可以同时锁定20多个目标，最多可以同时攻击6分以上的目标，携带专门为该机设计的第5带空对空与空对地导弹，配备的外挂支架多达12个。

这些数据加起来，米格1.44可谓相当惹眼，然而最终的实际参数至今无人知晓。该机计划2012年进行服役，但由于受俄罗斯财政困难影响，计划曾一度中止，自从2000年首飞后就再无消息，更传言米格1.44已停止试验，因此最终这台战机能否投入实际使用，至今仍是一个谜，大家就在游戏中好好享受里面的米格1.44吧。









Su-27 Flanker
（苏27 侧卫）

驾座	1名
全长	21.49米
全宽	14.70米
全高	5.93米
主翼面积	62.0平方米
最高速度	2.3马赫
空虚重量	17700千克
最大起飞重量	33000千克
最大外挂重量	6000千克
首飞	1977年5月22日
服役期	1989年至今
生产量	680架
生产国	苏联

正如之前介绍米格29战斗机所说，1969年前苏联为针对F-15的计划试行先进战术战机需求方案，后因考虑成本和生产周期划分开轻型与重型两种，轻型方案由米高扬设计局执行，而重型则由苏霍伊设计局执行，苏27“侧卫”就是当时苏霍伊设计局在该计划中设计开发的苏联新一代单座双发全天候重型战斗机。

苏27的设计理念为要求同时具备远距离航程、大载弹量以及极高的机动性，这些指标最终都全部完成，自1986年开始，苏27的试验机T-10S改打破了1975年F-15A所创下的爬升、速度、高度等多项纪录，1988年间创下了27个新纪录。

苏27在服役期间引发不少热点事件：1987年挪威海军一架P-3B反潜机进入苏联领空侦查时遭遇前来驱逐的苏27，由于苏27当时尚未公开，P-3B长期停留在领空并拍下大量苏27的照片，最终苏27从P-3B机腹飞过，用后垂尾翼将P-3B右边机翼靠外的发动机刮破，使其被迫返航，这一举动让西方国家大为惊讶，并称苏27为“空中手术刀”。

苏27系列机型以空优任务为主，此外还有适用于其他任务的衍生型，而我国也是苏27的主要客户。1998年中国向俄罗斯购入年76架苏27，之后以此为基础发展出歼11机型；知道2006年中国再次购买了100架苏30MKK/MK2（苏27的中国出口版）。


▲准备起飞的苏27。


■我国沈阳飞机制造厂制作的Su-27泛生型——歼11战斗机。



Su-37 Terminator
（终结者）

驾座	1名
全长	22.183米
全宽	14.7米
全高	6.43米
主翼面积	62平方米
最高速度	2.35马赫
空虚重量	18500千克
最大起飞重量	35000千克
最大外挂重量	8200千克
首飞	1996年4月2日
服役期	无
生产量	1架
生产国	俄罗斯

苏37“终结者”战斗机是俄罗斯苏霍伊设计局以苏27为基础改装而成的多用途试验型战斗机，编号为711，虽说在原有机型上改造，但由于采用先进的Lyulka AL-37FU涡轮喷射引擎，配合不稳定三翼面的气动布局和推力矢量控制技术，实现了引擎推力控制系统与电传操纵控制系统一体化，让苏37的总体性能达到一个新的水平。苏27原本的机动性已经相当优异，经改良后的苏37更能做出各种被认为不可能的飞行动作，在1998年的英国范罗堡国际航展上，苏37的飞行表现让在场观众叹为观止，除了“响尾蛇”机动这种高难度动作外，还创出“尾冲”、“钟”等机动动作。基于其研究成果，如今苏霍伊设计局已发展出苏35重型战机，而令人遗憾的是这台编号711的苏37于当地时间2003年12月9日下午15时15分坠毁于拉缅斯克机场80公里外，全世界仅有一架的苏37就此成为了历史。


■继承苏37的生产机型——苏35。





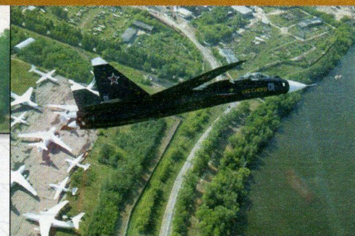


S-32/SU-47 Berkut（金雕）

驾座	1名
全长	22.6米
全宽	16.7米
全高	6.3米
主翼面积	61.87平方米
最高速度	2.44马赫
空虚重量	24000千克
最大起飞重量	34000千克
最大外挂重量	8000千克
首飞	1997年9月25日
服役期	未知
生产量	1架
生产国	俄罗斯

苏47“金雕”是由俄罗斯苏霍伊设计局的前掠翼第五代喷射试验机，开发阶段曾命名为S-32和S-37，外形设计上与X-29十分相似，当相比作为试验机型的X-29，该机将会成为量产机型。前掠翼的苏47不仅具有优异的低速飞行能力和稳定性，加上有明显的机翼翼根边条和修长的机身边条，可以降低飞行阻力和雷达反射面积，机身涂上吸收雷达波的涂料后具备了隐身性能。此外苏47在亚音速和超音速飞行中都能保持良好的机动性，可以迅速改变飞行路径。驾驶舱着重飞行员的驾驶舒适度，在高G力（航空专有名词，高速移动时产生惯性力道的单位）下可以降低对飞行员的负担，让飞行员可以在一般情况下作出高G力负载的近身缠斗动作。由于其作为第五代战机的开发理念和独特的外形，自其原型机S-32亮相后，该机就成为“《AC》系列”的常客，《AC5》、《ACX》、《ACX2》更把S-32和Su-47独立区分。



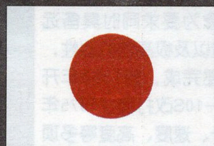








日本







F-1

驾座	1名
全长	17.85米
全宽	7.88米
全高	4.45米
主翼面积	21.17平方米
最高速度	1.6马赫
空虚重量	6358千克
最大起飞重量	13700千克
最大外挂重量	2722千克
首飞	1975年6月3日
服役期	1978年8月至2006
生产量	77架
生产国	日本

名为F-1的战斗机历史上有三台，包括法国达梭公司的幻影F1战斗机（Mirage F1）、北美航空的F-1“暴怒式”战斗机（F-1 Fury）、以及以下介绍的三菱F-1战斗机。

三菱F-1是日本自二战之后，由三菱重工及富士重工共同设计生产的日本首架超音速战机，由于作为A6M“零式”的后继机型，因此该机又称为“超音速零战”。冷战时期，面对苏联太平洋舰队的压力以及保护周边水域和航道，日本在评估之后认为需要一种可以携带反舰导弹的对舰战斗机。F-1是以T-2教练机为基础改进而成，而T-2则以英法合制的“美洲虎”攻击机改进而成，因此两者在外型上十分相似。日本将三菱F-1定位为支援攻击机和战斗轰炸机，并配备在日本航空自卫队上，直至2006年被后继机F-2所取代，全数退役。





■退役时以涂装作为纪念的267号机。



F-2A

驾座	1名
全长	15.52米
全宽	11.13米
全高	4.96米
主翼面积	34.84平方米
最高速度	2马赫
空虚重量	9527千克
最大起飞重量	15000千克
最大外挂重量	8085千克
首飞	1995年10月7日
服役期	2000年10月至今
生产量	预定94架
生产国	日本

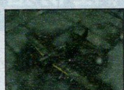
F-2是由日本三菱重工与美国洛克希德·马丁合作生产的战斗机，是以F-16为基础发展而成的机种，既能适应空中格斗战，也能实施对地攻击与海航护航，属于多用途支援战斗机，相比F-16，F-2采用既坚固又轻巧的合成机翼材料，以达到短距离升降的要求，同时F-2的机翼比F-16大25%，以增加燃料和武器的装载。具备11个外挂点，可以装备AIM—9“响尾蛇”导弹、三菱开发的AAM—3型空对空导弹、反坦克制导炸弹和反舰导弹。F-2研发过程中曾因日本泡沫经济爆发而一度停止，实装后F-2在日本三泽基地举行了简短的服役仪式，期间吸引了各国媒体与军事专家关注，这不仅因为F-2将成为日本航空自卫队21世纪的主力，其高达80多亿（约8500万美元）的造价也足以登上各大新闻的头条。







二战机螺旋桨战斗机



A6M5 Type Zero
（零式舰上战斗机）

驾座	1名
全长	9.121米
全宽	11.0米
全高	3.57米
主翼面积	21.30平方米
最高速度	564.9公里/时
空虚重量	1876千克
最大起飞重量	2733千克
首飞	1939年4月1日
服役期	1940年7月至1945年8月
生产量	11000架
生产国	日本

零式舰上战斗机，简称“零战”，是二战时期的著名战斗机。尽管如今已经成为历史，在《ACX2》中该机被重新送上了舞台，如今我们就来介绍一下。

零战是日军在二战时期的主力机种，由三菱重工业与中岛飞行机株式会社合作生产。该机以出色的爬升率、极小的转弯半径、高速、航程远等特点，在初期与美军战机对决中有着压倒性的优势，1941年12月7日，零战从赤城号航空母舰飞往珍珠港展开偷袭，81架零战压制当时所有企图强行起飞的美军战机，且仅9架零战没有返航。战争初期，日军将250架零战投入了太平洋战场，几个月内就把太平洋地区的盟军战机部队消灭剩1/3，当时美军的F-2A水牛、F-4F野猫、P-40战斧等飞机面对零战犹如以卵击石，利用零战的机动性，尽管遭到敌机的咬尾，零战一眨眼的时间就能完成垂直翻转动作并进行反咬尾。盟军派出战机迎战零式时，无论飞行员和指挥官都清楚，战机飞出去后多半是回不来的。



■珍珠港事件中从赤城号航空母舰起飞的零战。

这个情况直至零式被美军获取后才出现转机，美军该机研究出对付零式的装备与战术，零式的优势才得以被抵消，随着日军在二战后期处于劣势，在战争的最后一年里，那些被替换的陈旧零战大多被改装成神风特攻机，并由平均十六七岁的青少年，驾驶着零战展开自杀式飞机炸弹袭击，也就是我们所熟悉的“神风突击队”了。

《ACX2》中登场的为零式舰上战斗机五二型，为系列机型中量产最多的机种。



◀二战中被击坠的零战。



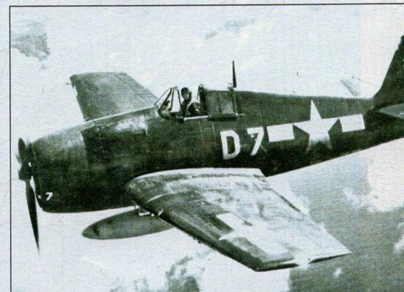
▲摆放于日本战争博物馆的零战五二型。



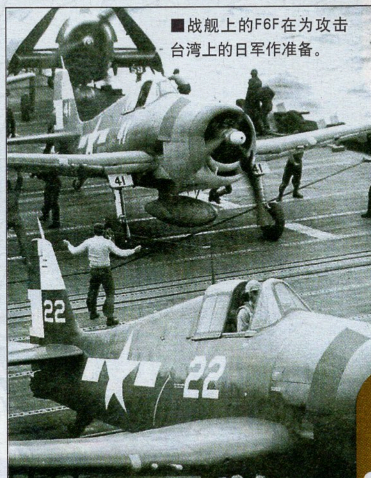
F6F-5 Hellcat
（地狱猫）

驾座	1名
全长	10.24米
全宽	13.06米
全高	4.11米
主翼面积	31平方米
最高速度	612公里/时
空虚重量	4190千克
最大起飞重量	5714千克
首飞	1942年6月26日
服役期	1943年至1954年
生产量	12275架
生产国	美国

F6F“地狱猫”是格鲁曼航空航天公司在二战期间，作为F4F“野猫”后继机型的舰载战斗机，是一台以方便生产和保持强稳机身机构的机型。二战时期，F6F虽然不是最快的战斗机，但其对比零战具有更强的抵抗性，且俯冲加速度高。针对零战防御力薄弱和过于轻量的机身导致俯冲性能低下的弱点，当F6F遇上零战时，可以通过俯冲避开其攻击，也可以先攀上高空，然后与零战大玩“猫捉老鼠”，可以说是当时零战的天敌。F6F由此替代F4F成为了美军的主力，当时美国海军以270架次F6F的代价，击坠多达5163架战机，且孕育出306位王牌机师（指击落超过5架敌机的飞行员）。游戏中的F6F-5是该系列的最常用型号。虽然F6F退役已久，但至今仍有不少F6F存放在世界各地的博物馆中，部分甚至还能飞行。







■战舰上的F6F在为攻击台湾上的日军作准备。



写在最后

人类几千年来的活动几乎就是一部活生生的战争记录，这观点虽然过于片面，但也有其正确之处。尽管我们身处的国度如今正值相对安稳之时，然而地球的某处如今依然经历着战火的摧残。如今现代化战机可以作为一种科技实力的展示，但总归到底还是人类的战争工具。或许当人类不再需要这些武器时，才会迎来真正的世界和平，尽管这只是笔者的一厢情愿……

狩猎时代

PSP开创了全民狩猎时代，以《怪物猎人 携带版》为首，大量的“狩猎”题材游戏相继涌现，俨然已成为PSP独有的一种游戏类型。在这些作品中，不排除有模仿跟风之作，但平心而论，也有不少作品在不断的摸索中形成了自己的风格，最终自成一派。所以这次我们就来谈谈PSP上比较有代表性的三款狩猎游戏——《怪物猎人》、《噬神者》和《核石之王》，从动作游戏的几个评判标准分析各自的特色。

文 乌冬、洛克、永恒的爱



画面水准

怪物猎人

画面是游戏给人的第一印象，特别是3D游戏，画面更是游戏好坏的重要评价标准之一。《MHP》和《MHP2》都移植自PS2，虽说PSP的机能和PS2还是有一段差距，但以PSP游戏来说，两款作品的画面已经是相当不错了，无论是密林的深邃、雪山的壮丽、古塔的神秘，这些场景气氛都很好地表现了出来，而且，这还是在保证了画面流畅度的基础上的，不得不说Capcom对PSP的机能把握已经相当到位了。

不过PSP毕竟是一台推出了有一定年头的主机，要在从上级平台到下级平台的移植中保证画面，或多或少会有一些牺牲。就拿即将发售的《MHP3》来说，和Wii版相比，PSP版最大的改动就是删除了海中场景，导致一些海陆两栖的怪物也连带被删除，实在是非常可惜。

能在保证画面水准和流畅度的基础上移植，还有一点要归功于系列的地图分割做法。《MH》中一个地图由多个区域组成，平时只会显示猎人所在的区域，要去另一个区域时就通过区域边缘的连接处读盘切换，由于一个区域不会太大，所以需要处理的数据不算太多。不过这样做也有坏处，就是在讨伐一些喜欢换区的怪物时，频繁的读盘不免令人烦躁，关于这点的处理作为后辈的《噬神者》就要好许多，所以有可能的话，还是期待能在高清机上看到连贯场景、或是无缝连接区域场景的《怪物猎人》。



▲《MHP3》的画面异常地好。

核石之王

说到SE游戏的画面玩家很快可以想到“《最终幻想》系列”那广阔的场景和华丽的特效，不过并不是所有游戏都能得到像《FF》那样的眷顾。比起其他两款狩猎游戏，本作的画面只能用差强人意来形容，大部分场景的贴图都显得比较死板，比如湿原场景的水中连水波都没能刻画到位，这显然不是SE没有这样的功底，而恰恰是不用心之举。

CSS和FCS的演出动画算是比其他两作有优势的地方，当玩家费尽心思将怪物的HP消耗殆尽的时候就会出现华丽的FCS画面，虽然这些时候玩家大多将精力集中到按键上而不能欣赏这游戏中最精华的部分，但是这个演出画面的效果绝对是毋庸置疑的，比起《怪物猎人》和《噬神者》的怪物在死亡时没有任何特写画面这一点来讲，核石之王还是相当成功的。召唤兽的释放动画也是《怪物猎人》和《噬神者》所不具备的，作为SE式RPG中的一个重要要素，本作很好地将其引用了进来，虽然只有短短的一小段释放画面且算不上完美，但是其效果还是可以接受的，比起全程只能使用武器去作战，偶尔可以欣赏一下召唤兽的英姿也是很不错的一件事吧。



噬神者



三款游戏之中，《GE》的画面可以说是最难找出自己的亮点。场景制作不如《MH》的风景优美而又细腻逼真，演出效果又不如《核石》的CS系统精彩华丽。如果单论整体素质，游戏的画面在PSP里可以算得上中上水平。场景的制作尚算令人满意，远景刻画也相当到位，复杂度也在《核石》之上。虽然一共就这10个不到的场地，但是每个场地根据剧情的推进，一些细节还会发生变化——比如“愚者の空母”远处眺望的エイジス，在第六章过后变成了被毁后的残骸。但是相对于《MH》细腻逼真到完全可以去野营的场景，拿赎罪之街那些大楼的断面来一比较，《GE》的场景设计就显得比较粗糙了。当然这也归咎于本作的场景做得比其他两款作品都要广阔，同样是一个大场地分开多个区域，《GE》是惟一一款换区不读盘，无接缝地图的游戏。结合这点来看，NBGI并不是不用心，多多少少是因为PSP机能有所限制。



另外，本作由于有剧情要素，游戏一开始就用高素质的动画OP先声夺人。而实际游戏中，剧情的过场动画全部都是用即时演算来完成。使用即时演算是因为我们所创建的角色在剧情有相当重要的戏份，而且为了游戏里提供的各种各样的服装在剧情中能够表现出来，只能使用即时演算。但也因为这样，战斗中远看一点问题都没有的人物建模，在剧情中就会变得棱角分明，动作也非常生硬，表现力不足。所以，这种做法算是有得有失。不过，有兴趣的玩家其实可以给我们的角色换上各种恶搞服装，然后在剧情回放模式下重新演绎一下剧情，相信也会找到不少乐趣。

操作手感


■我有手势我自豪。

怪物猎人

《MH》起初诞生于PS2时有专门的一套右摇杆操作方法，所有的武器动作招式都通过拨动右摇杆使出，这在当时的PS2游戏中还是比较少见的，并且操作起来也非常便利，所以顺理成章地成了家用机版《MH》的默认操作，并一直延用至今。不过这对于没有右摇杆的PSP来说显然是不适用的，因此到了《MHP》后也改成了传统的按键出招，虽然出招不那么便利，但习惯后也同样能享受狩猎的快感。

说到操作舒适度就不能不提“鸡爪手”（见右图），这可以说是“《MHP》系列”独有的操作手势，如果在大街上看到有人用这种手势玩PSP，那不用怀疑，他玩的一定是“《MHP》系列”。造成这种手势的原因还在于系列的视角键位置安排，系列的移动为PS2手柄的左摇杆或PSP滑杆，调整视角则安排在了空出来的十字键上，这样安排看上去并没有问题，但实际狩猎中会发现，在与怪物对峙时拇指始终要放滑杆上负责跑动，根本空不出来调整视角。于是，为了在跑动中也能调整视角，原来比较闲的食指就得身兼两职，不仅要按L键选择道具，还得时不时挪下来按十字键调整视角，多亏了这种独特的操作手势，相信不少玩家在成为猎人后左手食指也灵活了不少（笑）。

打击感对于ACT来说也非常重要，不能太轻导致没有实感，也不能太重导致拖泥带水，当然，这对出自ACT名家的“《MHP》系列”来说只是最低标准。在“《MHP》系列”中，每种武器都有属于自己的打击感，如片手剑的轻快、大锤的厚重等，都会切实地反映在猎人的每个动作中。不仅如此，游戏中还加入了肉质的概念，肉质可以理解为怪物身体部分的坚硬程度，武器打在肉质不同的部位上也是有不同的感觉的，如砍火龙布满鳞甲的背部时会感觉切入得非常浅，斩味较低的武器甚至还会出现砍不下去的弹刀现象，相对的如果砍头部这种较为脆弱的部位，则会有刀刀入肉的感觉，那种打击感真可以说细至入微的。

噬神者

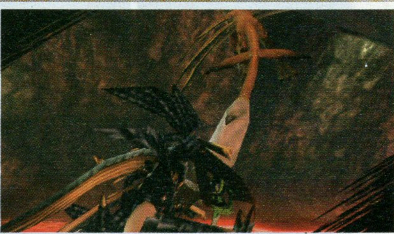
“团队联系型高速狩猎”是NBGI给本作下的一个定义。“高速狩猎”就意味着游戏最初就是作为一款狩猎游戏而制作，“高速”则可以认为是追求更爽快、更刺激的体验。NBGI做出来的实际效果可以说相当成功，游戏的手感行云流水，人物动作流畅自然，操作起来灵活而舒适。省去了《MH》那些拔剑收刀等多余动作，跳跃、冲刺（回避）动作的存在既使得战斗节奏大大提升，战术以及回避技巧也更加丰富，更加考验玩家的操作水平。而且，全新的资料片里面还加入了受身动作，受到吹飞攻击的时候还可以马上利用受身解除硬直的同时，迅速靠近敌人给予反击。

游戏的近战武器一共有短剑、长剑、巨剑三种，比其他两部作品都明显要少。但不同刀身的作战风格都独具个性，武器打击感的表现强烈。跟《MH》一样，同一敌人攻击其不同部位会产生不同效果。攻击会根据造成的伤害产生不同的闪光，伤害较弱的时候会微微进射出火花，同时发出金属敲击般的声音，给人一种仿佛敲中了铁甲，对方毫发无伤的感觉。伤害较高的是橙色和类似会心的闪光特效，并发出类似撕开纸片的声音，给人有如撕开了敌人血肉般的爽快感。不过相对于《MH》多种武器的多种打击感体验，本作显得稍微千遍一律，有待改善。

爆裂模式可以说是本作的一大亮点，玩家只要捕食活体的荒神一次就能获得30秒的解放时间，这段时间内，玩家的攻击频率、机动性、冲刺距离都会大大提升，ST消耗减少、OP徐徐回复，还能获得二段跳的能力，恐怕这时候，玩家才能体会到“高速狩猎”的真正乐趣。因为爆裂模式的存在，使得《GE》不像与其他两作那样，由头到尾都贯彻一种打法，并且只能保持水平稳定发挥的前提进行战斗。虽然不至于像发动无双那样横行霸道无所顾忌，但善于运用还是能令玩家体验到一瞬间逆转胜负的成就感。



核石之王



游戏的操作可以说是相当的简便，长按L键锁定敌人后就可以对敌人进攻了，这个设定除了导致L键加速磨损外就没什么坏处了，至少锁定这一点看来《怪物猎人》的无锁定和《噬神者》别扭的锁定方式都是无法比拟的。但除了这方面，其他地方则可以用偷工减料来形容了，武器虽然有武器技的设定且数量也不少，但是每次出战只允许装备一种技能就很不厚道，这样在经过几十小时游戏后很容易给人枯燥无味的感觉，比起《怪物猎人》和《噬神者》都可以配合轻重攻击来自由组合的战斗方式，《核石之王》的这个改革显然是不成功的。换个角度来说，游戏的战斗给人的完全就是A・RPG的感觉，完全不能体会到猎杀怪物的紧张气氛和那种身历其境的危险感觉，可以说这是最不成功的一个部分。



系统



怪物猎人

《怪物猎人》里没有角色升级强化概念，对角色的强化是通过装备武器与防具，装备除了可以像一般游戏中通过购买获得外，武器升级系统也是获得武器的手段之一。通过投入新的素材，可以使旧有武器强化升级，并且这里的升级不止是数值的提升，升级后武器的外形也会发生相应的改变，变得更加华贵或帅气。另外每个系列武器有一套严格的派生升级过程，其中有派生顶点，也就是武器最强形态，而派生过程中可能还有分支，会造成系列的变化，想做出自己想要的武器，就得边收集素材边不断尝试，从而激发了玩家的探索欲望。这里顺便一提，PS2版的《MH2》曾经还出现过装备升级系统，这个系统概念上和武器升级差不多，下级的防具可以通过上位怪物的素材升级为上级防具，并且升级时也有分支选择。不过到了《MHP2》中，防具升级就变成了单纯的防具强化，只能通过铠玉增加防具的防御力，外观和和发动技能并不会改变，实在有点可惜。

技能系统是《MH》的另一魅力所在，猎人的每件防具上都附有一定的技能点数，通过各部位防具的技能点数相加，决定猎人所发动的技能。技能可以为猎人带来攻击力提升或免疫异常状态等效果，不过由于每件防具的技能点数都不同，而且并不是每种技能对猎人都有用，所以玩家必须根据自己的需要进行取舍，也就是我们常说的配装。随着系列的推陈出新，技能系统也在不断进化，像是《MHP2》的装饰品以及《MH3》的护符，使得技能点数的分配更加灵活，很值得玩味。



核石之王

本作的系统和其他两个系列无法相提并论，抛开召唤兽和魔法的设定不提，其他地方都完全是模仿《怪物猎人》，大到地图的素材回收、装备品的制造模式、怪物素材的取得方式，小到每一章节的进行方式都和怪物猎人系列惊人相似。

当然也不能说SE完全没有在系统方面进行改革，但是改革的方向和做法都不能令人满意，首先就是打怪进入战斗画面的设定对于一款ACT游戏来说我认为是完全不需要的，这样只能降低游戏的流畅度与爽快感。其次是“守护者”的设定让人有种要摔机的冲动，游戏后期必须要消灭僵尸龙、骨龙等守护者才能见到Boss的设定足以给玩家放弃这款游戏的理由，在后期章节半小时见不到讨伐目标的情况也时常会出现，这点就是非常非常大的一个失败。最后就是等级的设定将整个游戏RPG化，虽然在不同的章节都会限制等级的提升，但是能在每个章节升到封顶等级也可以在对应章节独霸天下了，同时怪物的能力也不会因为章节的进行而提高，像《怪物猎人》里被G级怪物虐杀的情况完全不会出现。虽然我很想说SE在制作RPG方面是一个很成功的公司，但是我更想说请不要把定位为ACT的《核石之王》当做RPG来制作。



噬神者

还是“团队联系型高速狩猎”这样一个定义，加上游戏整个系统设定上的相似度，比如界面设计、任务式的流程、刷怪获得素材强化装备等设定，说本作是山寨前辈《MH》的作品一点都不过分。但《GE》也在这个基础上，做出了他自己的特色。

首先就是团队互动方面，《GE》即使单人进行游戏，执行任务的时候依然能在NPC中凑够4个人组队，来体验团队合作的乐趣，同时也大大降低了单人模式下游戏的难度。其次，就是各种针对团队合作的设定。比如“连结救援”就是一个很好的例子，如果玩家不幸HP变成了0战斗不能，只要有同伴在场就不会马上返回营地，而是会躺在原地30秒，这段时间内不会受到攻击，而且附近的同伴可以过来救援，把身上一半的HP分以战斗不能的同伴让其复活，避免任务失败。其次就是“神机连结解放”系统，捕食活体荒神获得的荒神子弹能够传送给同伴，接收到子弹的同伴会在30秒内进入爆裂模式。前面已经说过，爆裂模式是本作非常重要的战术之一，特别是长剑对这种模式比较依赖，而神机连结解放是惟一主动进入爆裂模式的方法，合理运用是快速完成任务的关键。另一方面，发动了连结解放能够让最多三颗子弹叠加起来，获得子弹的角色能够在有效时间结束前把获得的子弹一并射出，发动威力惊人的荒神炮击。

正因为这两个系统的存在，使得《GE》在联机模式下更重视与队友之间的联动，体验真正意义的“团队联系型高速狩猎”。



音乐&语音

怪物猎人

负责“《MH》系列”音乐的甲田雅人可以说是一位非常有才华的作曲家，他加入Capcom后不久，就参与了《洛克人》、《恶魔战士》和《鬼泣》等众多知名作品的音乐制作，而为“《MH》系列”作曲则是在他2003年从Capcom退社后的事。甲田雅人的作曲特点是对情境的把握非常到位，这点相信不用多说，每位猎人都深有体会，无论是村庄生活的悠闲，还是狩猎时的动感，都能结合节奏原汁原味地表达给玩家。

要说“《MH》系列”音乐里最出名的，那毫无疑问就非主题曲“英雄之证”莫属了，整首曲子热血、激昂，能最大程度地激发猎人的战斗激情。特别是老山龙任务中，身躯庞大的老山龙进入最后一区时，“英雄之证”也随之徐徐响起，那种震撼无论是谁都不会忘记。



▲轰龙的大嗓门令人印象深刻。



虽然“《MH》系列”的角色们也收录了语音，但一般对话都是一些听不懂的“火星语”，除此之外就是猎人狩猎时使用的拟声词了，相比之下，怪物在语音方面的表现则更为出色。怪物的语音主要是各种叫声，别看每个怪物的叫声不多，但对怪物形象刻画可是举足轻重的，你无法想象狩猎一只不会叫的火龙会是什么感觉。值得称赞的是，游戏中怪物的叫声可不是电子音，而是全部取材自真实动物，如老虎、鳄鱼、海狗等，可以说正是这些真实的动物的叫声，赋予了虚拟怪物“生命”。

核石之王

游戏的音乐整体给人“《FF》系列”的感觉，想必SE是因为《FF》做多了导致整体风格都已经固定了吧。本作没有像《噬神者》那样的真人版演唱的主题音乐，但是不同的场景配合不同意境的音乐确实可以让人融入其中，特别是红莲之塔的音乐更是给人以一种紧张压迫的感觉，可以说在某种程度上弥补了画面对气氛刻画上的不足。

游戏的语音方面就要差很多了，先不说《噬神者》那样在华丽声优阵容加盟下制作出来的作品，就连《怪物猎人》中最起码都有一些猫叫等语音，而《核石之王》除了几段CG动画的独白，其他地方就几乎没有语音，不知道这样做是故意简化还是制作上的偷工减料。



噬神者

由椎名豪担当本作几乎全部BGM的作曲，曾参加过《世界传说2 光明神话》一部分战斗乐曲的制作，更早期的如《偶像大师》跟《铁拳5》的音乐都能见到他的踪影。《噬神者》的BGM曲风显得比较杂，有像“神々の食卓”这种民族风格强烈的，有“No Way Back”摇滚风格，也有“终わりなき侵蚀”这种庞大的交响乐风格。感情基调有“神と人と”的无限哀伤，又有“街を覆う影”的壮阔激昂。得益于他制作出这么多风格各异的出色音乐，《GE》的剧情每到高潮部分表现力、震撼力都提升了不止一个档次。比如被敌人重重围困那一幕，リンドウ决意让其他人先离开，自己击败了一只冰狮子，扛着武器只身挑战最后一只帝王狮子，这使奏响的“神と人と”正正是诉说着リンドウ的迷茫与忧伤，以及跟自己的战友诀别的意志。



语音方面《GE》也可以说是三部作品中最豪华的，不仅请来了如坂本真绫、中井和哉等著名声优担当重要角色的CV，而且剧情全程语音。新资料片中，连前作路人NPC也追加了语音。玩家创建角色的时候供选择的声线就有20种，其中就有伊藤加奈惠、佐藤聪美、野中蓝等著名CV参与演绎，而且每种声线又有88句台词，全部都会在战斗中由角色说出。实战中临场感远远超越另外两部作品。

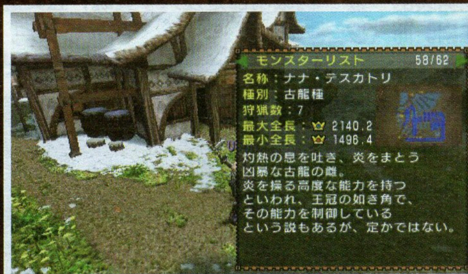


剧情

怪物猎人

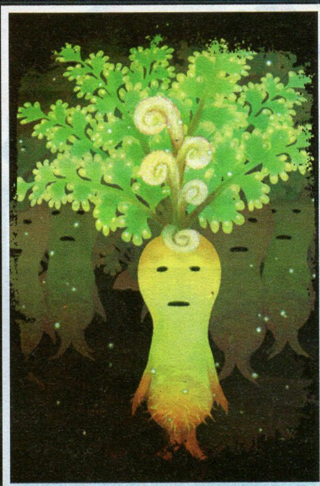
很多玩家认为《怪物猎人》没有剧情，做任务只是单纯地为了获得素材自助装备，当然这也是猎人生活不可缺少的一部分，但绝不是全部。系列每作都有一个明确的主题，如《MH2》的振兴村子、《MHP2》拯救村子，还有《MH3》的调查地震原因等，而任务正是为了实现这些目的。通过每个任务的说明，我们可以了解到任务的来龙去脉，这里面始终包含了一个正面的信息——猎人的狩猎行为并不是无谓的杀戮，只有怪物威胁到人类时，猎人才会出手。

《怪物猎人》的主题虽然简单，甚至到了可以忽略的地步，但游戏所营造的世界观却是庞大的。人与龙共存的世界、消失的古文明、严谨的生态系统，这些都是构筑这个世界观的几大元素，不过游戏中对这些方面并没有完整的介绍，而是需要玩家通过CG、文献资料，甚至是装备的介绍来整理出各自的关系，也正是这样，才让《怪物猎人》的世界观有了足够的内涵。



▲从对怪物的描述中玩家可或多或少了解到一些世界观。

核石之王



虽然游戏开场的CG动画给人的感觉很不错，让人可以了解到本作是按照不断挑战核石封印的主线来进行的，但是仅仅只有开场和结束的地方有可以表现剧情的CG，其他地方基本上完全没有提到剧情，想必SE是想要尽力做得和《怪物猎人》不同，但是又没能做到位。当然我想如果要是让SE放开了去做一款游戏的剧情的话，那么诞生的将不是这款《核石之王》了，而是一款全新的RPG，再加上召唤兽"巴哈姆特"的存在，说不定又会变成《FF》的外传不是么？

其实游戏进行起来之后就会发现又回归了《怪物猎人》的模式，玩家在基本任务和核石解放任务之间无休止的进行着冒险，相比《噬神者》那样跌宕起伏的剧情，《核石之王》可以说是差得太多了。当然SE真的要想将剧情搞好同时保留ACT风格的话也未必做不到，想必很多玩家都还记得当年《龙背上的骑兵》吧，虽然是模仿的《无双》，但是不错的剧情成为了其成功的亮点，不过本作确实没有达到那个水平就是。



噬神者

剧情可以说是《GE》在其他两部作品面前最值得骄傲的，因为另外两部作品的剧情要素几乎为零。其中《核石》可以说是比较遗憾的，作为SE社的作品居然连剧情的刻画都如此不到位，想当年"《无双》系列"大热，SE模仿《无双》制作出的《龙背上的骑兵》系列就配合了灰暗而优秀的剧情，使其成为了PS2上不可多得的经典佳作。很明显，NBGI的《GE》是走了当年SE的路子，《GE》的剧情虽然没取到《龙背上的骑兵》的高度，但也正因为有剧情的存在，配合壮阔的音乐，本作有很多名场面、名台词都会令玩过的玩家难以忘怀。

游戏的剧情贯穿整个流程。大部分剧情动画插入到与剧情相关的任务出发前或完成后，也有一小部分是要询问NPC才能发展的剧情，通过发展剧情开启新的任务，然后推进流程。我们的自制角色就是典型的无口男（娘），自始至终都不会听见他说一句话，但是他（她）在剧情中担当着重要的角色，好在资料片的新剧情中为其增加了戏份。即时演算的运用也令他能够以我们想要的造型在剧情中活动，代入感更加强烈。看过一遍的剧情，通关后也能在自己房间的电脑终端里面再次观看。甚至还可以换上后期获得的装备和衣服，来观看不同的演出效果，这也是非常有趣的事情。



角色魅力

怪物猎人

在游戏中玩家扮演的就是自己，论人物个性塑造的话肯定没有像《鬼泣》这样有着帅气主人公的游戏高，但也绝不会说没有角色魅力。《怪物猎人》的角色魅力更多的还体现在装备上，依靠纸娃娃系统，装备的外形会反映到角色身上，玩家可以打造出符合自己审美观的角色，这是拥有固定造型角色的游戏所不能及的。

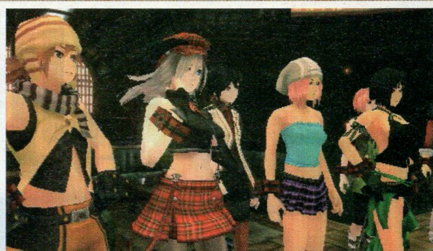
通过狩猎获得怪物的外皮、爪、牙等材料，可制作出各种各式各样的装备，并且这些装备都具有原怪物的特点，如火龙装的霸气、炎王龙装的庄严等。另外，根据玩家所选择角色的性别，使用的装备也有不同的设计风格，基本是男的强调阳刚之气，女的则突出阴柔之美，所以究竟选择是男性角色使用帅气的装备，还是选择女性角色使用漂亮的装备，是每个猎人在开始游戏时都要面对的难题。

说到角色魅力，除了猎人外，《MH》里还有一个角色是十分受到猎人玩家们喜爱的，那就是可爱的猫猫艾鲁。艾鲁原本是系列中一种杂兵怪物，它们外形像猫，却使用两足行走，并且会讲人类的语言，所以除了野外生活的艾鲁外，也有一些艾鲁融入到了人类世界，从事厨师、理发师、装备店帮工等职业。而到了《MHP2G》中，则首次出现了从事猎人职业的艾鲁，它们作为猎人的帮手，在狩猎场上异常活跃，虽然有时会帮倒忙就是（笑）。



▲实力和美型有时不可兼备。

噬神者



跟剧情一样，三部作品的角色都是风格各异。为了适应各自的时代背景和世界观，《MH》算是比较原始的部落风格（虽然现在的装备已经慢慢加入主流要素了），《核石》则是西欧中世纪的古典风格，而《GE》则是现代的时装风格。不同的是，《GE》的服装跟防具是分开独立的，角色的防御力只跟神机上装着的盾牌挂钩，身上的服装不会影响到防御力，所以，玩家可以自由自在地穿上自己喜欢的服装出去执行任务。《MH》则为了穿上好用的服装，经常要放弃外形，比如金火龙男装的“金鸡头”就是典型的悲剧。而《核石》的衣服以套装生产，这个问题倒是不太明显。

但是，如果单从外形来说魅力恐怕毫无说服力。《GE》中不仅是无口主角，其他NPC也都各具人格魅力——因为有剧情的烘托。我们可以看到リンドウ的沉着稳重，ソーマ外表冷漠底实际重视同伴，サクヤ温柔的性格与内心的坚强等等，每个角色在我们眼前都是注入了灵魂，独具魅力的。

核石之王

说到这点我们不如从装备这方面来看看，游戏的装备品虽然数量不少，但是大多数都是只变换了颜色和名称，实际外观并没有改变，而且游戏中大多数装备品都需要完成下载任务才能获得最终的强化素材，这也给很多玩家带来了不便。游戏中装备的外貌大多不尽如人意，从女装的外观来看只有霸王套和龙骑套值得一穿。另一方面游戏给玩家提供可选择的角色外貌并不是很多，但也不乏一些比较不错的样式，从御姐到眼镜娘应有尽有。角色的整体感觉不如《怪物猎人》和《噬神者》，毕竟这两部作品的服装种类都远远超过《核石之王》。



怪物设计

怪物猎人

一个游戏的怪物设计是和世界观离不开的，《MH》的世界观融合了东西方的风格，所以怪物出典也比较杂，即有取材自神话中的怪物，如各种飞龙、古龙，也有以现实生物为原型的怪物，如野猪、速龙等。并且每个怪物都特点明显，给人以过目不忘的感觉。

和其他两款狩猎游戏相比，《MH》的怪物设计风格趋向写实，大部分怪物的肢体结构合理、外形朴实，不禁联让人有“或许它们真的存在过”的想法。而怪物的招式也一样，多数怪物都是以自己的牙、爪、尾巴等身体部位作为攻击的手段，虽然部分怪物也有火球或落雷这种超现实招式，但也都是结合了怪物本身的特点，属于可以接受的范围之内，并没有与游戏的整体风格背道而驰。

为每只怪物都赋予了完整的生态也是本作怪物设计的成功之处之一，如通过CG或图鉴文字的方式表现怪物的习性以及繁殖方法，让玩家对怪物的认识并不只局限于外形和招式上。除此之外，游戏也把生态要素融入到狩猎中，比如草食怪物见到肉食怪物会逃跑，大型怪物体力不足时会睡觉回复，还有《MH3》新加入了怪物耐力要素，怪物肚子饿了会捕食等，这些设定都让人有在狩猎活生生的怪物的感觉。



▲怪物肚子饿时行动速度也会下降。

核石之王

说到狩猎游戏最核心的部分那自然是怪物，游戏中设置的怪物种类多达20种以上，从数量上看基本和《怪物猎人》与《噬神者》持平。其次就是怪物的刻画，游戏中以核石Boss为主将怪物的招式刻画的相当到位，不过给人的感觉并不像《怪物猎人》那样在讨伐野生的怪兽，而更像富有科幻色彩的RPG游戏。要说《怪物猎人》是古代的狩猎，《噬神者》是现代的狩猎，那么《核石之王》就完全是未来的一种狩猎体验，当然这也和大部分都由天野喜孝设计的怪物有关。

游戏中的怪物同样也存在这类游戏普遍存在的部位破坏，但是和其他两部作品不同的是，要破坏这些部位并不是需要给对应部位附加一定量的伤害，而是需要某种武器的特定攻击给予的积蓄值达到一个水平，这也是为什么用片手剑攻击重骑士盾牌10分钟都不能破坏，而用片手剑第一技能ターンスラッシュ攻击大约8次就可以破坏的原因。这样的设定使玩家破坏怪物部位变得不是那么容易了，对怪物的生存能力可以给予更好的保证，毕竟《怪物猎人》里某些怪物断尾后其攻击范围有明显减小，《噬神者》在破坏连结部位后伤害就会大幅增加，给狩猎带来不小的影响，从这个角度看应该是一种变向提高难度的表现。

最后需要说的也是本作的一个亮点那就是亚种怪物的设计了，先不说游戏中的亚种怪物必须要喝特定道具才可以给予正常伤害，单是从亚种和普通怪物不同的攻击动作上来讲就能看出制作得很用心，《怪物猎人》的亚种怪物和《噬神者》的堕天种最多是改变了招式的接续方式和略微修改了招式的表现形式，而《核石之王》却是对某些招式完全的大换水令人难以适应，虽然这么说稍显绝对，不过至少从变化幅度来看《核石之王》确实是最大的，当然怪物发怒后也会增加一些特殊动作也是其他两个系列所不具备的。



噬神者

《GE》的怪物设计既带有神话色彩的同时又不乏现代感和科幻感，既符合《噬神者》这个标题中的“神”字，又贴合了近未来的世界观设定。比如霸气十足的帝王狮子、面目狰狞的冰狮、举止优美的女神等等，作为系列第一作，虽然其怪物总量并不多，但每一种怪物都个性十足、令人印象深刻，可以说是相当成功的设计。

而且不仅外形，每一只怪物的特性差异在游戏中都会表现出来。最明显的就是视觉跟听觉能力了。比如战王坦克，听力非常灵敏，不仅隔着很远的地方就能够听见战斗的声音，没被发现的情况下在其身后切换武器都能发现玩家的存在，但是视界很窄，从侧面靠近几乎不会察觉到玩家；而女神则是走另一个极端的怪物，隔着赎罪之街CD两区的对角线长度的距离都能看见玩家的身影，但从其背后靠近到偷袭成功为止都不会察觉到玩家。

而动作方面，由于资料篇进行了调整，怪物的攻击套路虽然没多大改变，华丽度倒是略有提升，不过还是没有《核石》的华丽。而判定也更加严密，不像之前那样一大堆躲不开防不住的招式，每一招每一式，判定范围是哪里，哪里是死角，该如何应对等方面都有很广阔的研究空间，能做到这一点，其成绩已经从后紧贴着他的前辈《MH》了。



难度

怪物猎人

Capcom的动作游戏好玩归好玩，但门槛较高也是不争的事实。一款动作游戏的难度主要体现在操作、关卡设计以及怪物实力三个方面，由于《MH》没有关卡的概念，这里主要说说其他两个方面。

操作是每位猎人需要面对的第一道坎，不像一般动作游戏只有一套操作，《MH》的操作是根据武器种类而定的，也就是说一种武器就对应一套操作。即使是在初代，武器的种类就有5种之多，而随着新作的推出，这个数字还在不断增加，到了最新作《MHP3》，武器的种类竟然已经达到了13种。好不容易才记住了一种武器的操作，换一种武器后又得重头来过，相信不少刚接触《MH》的玩家都有过类似的烦恼。不仅如此，旧武器的操作也在不断地改良和完善，所以说要在操作上找到一劳永逸的方法是不可能的，这也是为何《MH》有着"新手杀手"之称的原因。

能使用武器和能狩猎是两码事，要成为合格的猎人，光有操作还不够的，因为猎人面对的不是木头，而是体型数倍于自己的凶狠怪物，稍有不慎自己的小命就会葬送在龙爪之下。和武器的操作一样，每种怪兽都有着自己的行动模式，无法一种打法吃通天。了解自己的对手是胜利的第一步，《MH》也不例外，狩猎前一定要对自己的猎物一定的了解，包括弱点属性、弱点部位、行动模式等，之后要做的就是不断练习，从失败中总结经验，当有了第一次胜利后，那离新手毕业也就不远了。

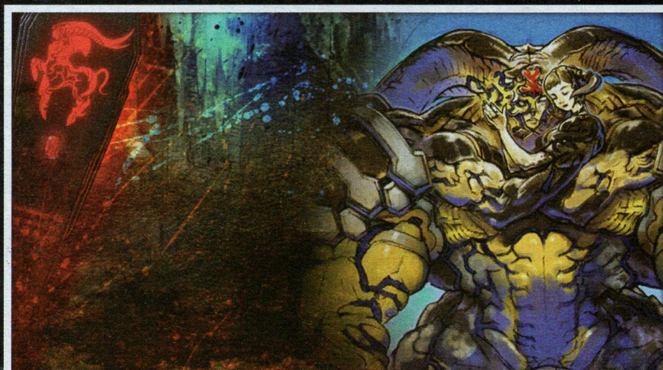


核石之王



游戏的难度前期可以让人接受，而到了后期就会发现难度飙升，不管你用多么强大的装备都显得力不从心，相比之下"《怪物猎人》系列"的难度就掌握得很好，只要对怪物的攻击了若指掌，就可以很好地完成任务。《噬神者 爆裂》则是针对前作的过高难度进行了下调，虽然难度下降过多有些令人不满，但是却很能迎合大众玩家的胃口。

说回《核石之王》的难度，首先由于战斗场地的限制使我们在面对多只Boss级怪物的时候根本力不从心，在狭小的场地内很难做到完美无缺的和两只怪物周旋并进行攻击，而连机模式下敌人数量翻倍也阻止了我们联机作战可以减轻负担的可能性。其次游戏的某些任务守护者设置数量过多且实力过强很难做到和敌人慢慢周旋，一旦为了抓紧任务时间对敌人猛攻就很有可能被敌人攻击，这样就会发现后期的回复药有可能不够用。最后，进行任务时行动背包上限过低也很难让玩家可以充分地准备自己需要的药品，难道说这也是为了变相提高游戏难度而做的设定吗？没有怪物猎人那样在任务时进行调合的设定已经很不厚道了，再这样减少背包数量不是连素材都不让玩家拿吗？由此可见，本作后期难度应该高于《怪物猎人》和《噬神者》，难度主要集中在Boss级的守护者和时间紧迫上。



噬神者

NBGI在本作难度的控制上并不纯熟。说到难度不得不结合年初推出的普通版来讨论。当初普通版游戏中期难度可以说高得令人发指。首先，大型BOSS不仅拥有跟《MH》一样几乎秒杀玩家这种级别的攻击力，从难易度5开始，后面超过一半以上的任务是多个BOSS群殴玩家。《MH》最多也就两只大型怪物，而且只要怪物不在同一个区域内，就不用担心出现群殴的现象，打不过也能逃跑换区休息。而本作少则两只，多则3～4只同场，场地如前面所说是连贯一体的，没有换区的概念，如果被发现了只能打到一方躺下。如四猿神、三鸟神任务，乃至后面还有"帝王之骨"等等都是非常经典的高难度任务。但是到了后期，玩家能够利用刷钱的方法，通过自制子弹的方式作出很多威力惊人的弹药。配合后期的高修正枪身跟OP消费减半插件，几乎任何BOSS都撑不过一分钟，难度骤降。如果不用这种打法，难度会高得令人难以生存，但是用了这种打法，难度就因为太低而一下子令人感到乏味。

而最新推出的资料篇里面，下调子弹的威力，提高了消耗，使得前作的子弹无法再发挥这种效果，而新作对荒神的攻击力也进行了下调，不会出现一碰就死的情况。但是，NBGI显然又是没控制好度，把难度调得太低了，即使遇上三四只怪物同时开打，玩家用手上的近战武器，跟NPC配合起来也能像玩无双一样将它们击退。玩过前作的玩家甚至只用一天的时间就能把新建的号打到第六章通关，令众多挑战爱好者失望。所以，假如以后还推出续作，NBGI在难度的控制上还要花上一点功夫才行。



研究要素

怪物猎人

《MH》杀时间的地方大部分都在对装备的追求上，想获得好装备没有窍门，无非一个字——刷，因为制作装备的素材都是按特定几率掉落的，而高级装备需要用到的素材的掉落几率往往也是最低的，所以玩家就不得不一遍又一遍地重复任务。

除了为获得素材外，刷任务同时也是技术的升华过程，为了能更有效率地获得素材，使用的装备、技能，还有联机时的队伍配置都是需要考虑的。最终，玩家会在完成自己想做的装备的同时，也对各个怪物的打法有了充分的心得，真正成为一名可以独当一面的猎人。

不过，追求装备也只是猎人生涯的中间过程，当到达没有追求的地步后，就会进入猎人生涯的终极阶段——研究极限打法。前面也说了，刷任务就是一个技术升华的过程，随着游戏时间的不断增长，自己的技术越来越娴熟，经验越来越丰富，就会寻求更高的挑战。尽管系列的难度在不断提高，但始终也都是有限的，于是玩家就自己给自己设下限制，挑战各种极限打法，如现在网上常见的最速讨伐、无伤讨伐，更甚的还有不穿装备的裸杀等等。虽然这些极限打法对日常狩猎的帮助还有待讨论，但作为自我能力的一种证明以及虚荣心的满足方式，也让各猎人乐此不疲。

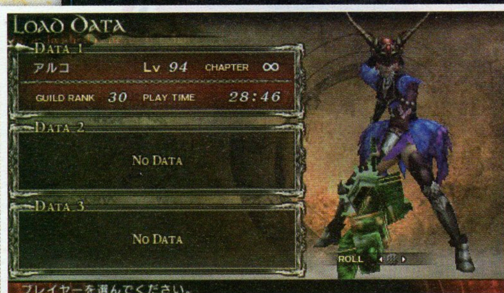




▲这种近似自杀的行为只有在极限视频中才能见到。

核石之王

游戏的研究要素基本上和其他两个系列是一样的，那就是装备的制作和追加任务的讨伐了，在Chapter∞全部任务完成之后游戏会追加更多强力装备和ORB供玩家制作，这里面不乏一些防御力超高的套装和一些如全属性攻击上升等强力的ORB，但是比较悲剧的是游戏中很多强力装备都需要运行DLC之后才可以获得，怪物图鉴也需要这种方法才可以收集完全，虽然下载任务追加的怪物都是一些亚种怪物，不过这些却是完成自带的79个任务也无法获得的，和《怪物猎人》比起来显得略微不厚道，鉴于《噬神者》的DLC全部都是新荒神所以暂且不做比较，因此要想将本作进行得比较完美下载任务是必须的。



噬神者

《GE》的研究要素其实没想象中的丰富，首先是自制子弹系统。前作的是过早在网上流传了各种强大逆天的子弹而导致玩家几乎不会再去开发更多其他的子弹——实际上也开发不出更实用的了。而本作因为子弹普遍削弱，消耗激增，而荒神子弹又大幅强化，自制子弹的出场机会是少之又少，很难吸引人去仔细研究。

而除了通关之后出现的チャレンジ任务之外，乐趣更多是让追求完美的玩家研究高难度任务的打法。跟《MH》系列一样，本作即使通关后，以前的任务也能重复挑战。而且资料片中还增加了跟《MH》一样的名片系统。里面详细记录了每个怪物的讨伐次数，武器的全部使用次数，每个任务完成的成绩评价。评价系统也是驱使玩家去研究游戏的动力，如何才能在最短时间内，以最少的代价去完成任务，甚至争取做到SSS+评价，把写着这些成绩的卡片交给好友，恐怕对玩家自身来说也是值得骄傲的事情吧。

另外，今后NBGI还会推出大量的DLC，来保持游戏的生命力。目前会推出多少期DLC，以及什么时候会推出暂时还是未知数。但是从公布的情报来看，全新的服装、武器，以及全新的荒神肯定还会继续吸引玩家来研究本作。





2010年PSP限定主机周边特典精选



文 苍穹&酷洛洛

伴随着萧瑟的寒风和飘零的落叶，2010年正在缓缓向我们告别。在这一年里，玩家迎来了《潜龙谍影 和平行者》、《战神 斯巴达幽灵》等PSP平台的大作，年末的《怪物猎人携带版 3rd》、《寄生前夜 第三个生日》也将揭开冬季商战的序幕。各大厂商倾尽全力制作的游戏自然是精彩纷呈，而围绕它们衍生出的众多产品也值得玩家们品评玩味。下面，就请读者们在小编精挑细选的主机和周边中畅游一番，过一把眼瘾。



周边精选 怪物猎人 携带版 3rd

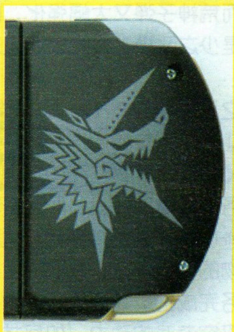
作为年末PSP平台最为惹人关注的游戏，《怪物猎人 携带版 3rd》早已经通过一波又一波的新闻宣传攻势吸引了无数的目光，提前放出的试玩版在内容方面点到即止，也吊足了玩家们的胃口。而Capcom自然也不会放过这一大好机会，围绕《MHP3》孕育而生的衍生产品早在游戏发售前几个月就已经开始接受预定，各种周边更可谓层出不穷！

首先要介绍的是《MHP3》的限定版主机。机身正面除了在电源指示灯附近印有温泉标志外，左右两个扬声器也被加工成了艾鲁猫爪印的样式，显得非常俏皮可爱。滑杆顶部有明显的凹陷，方便玩家们在游戏时进行更加精准的操作，也能减缓长时间游戏给拇指带来的酸痛感。背面两块突起的部分能让玩家更加牢固地握紧主机，而左右两个对称的雷狼龙纹章则彰显霸气和狂野。机身侧面原本银灰色的部分被替换成了金色，再加上背面的金色圆环，让主机醒目异常。主机里还预装了《MHP3》的主题，从壁纸到图标都流露着纯正浓郁的猎人气息。此款限定版包括主机、电池、电源线，将于12月1日起限量发售，售价为19800日元。

















■雷狼龙限定版主机

除了限定主机外，《MHP3》的限定版游戏也包含了丰富的内容。黑色主题包美观与实用性并重，表面雷狼龙的图案彰显个性，而根据玩家的穿着和习惯，这款主题包可以作为挎包或腰包随意使用。包内设有专门放置PSP主机的收纳层，材料的防冲击效果非常出色。规格为290×170×70mm的包包不单可以放下各种周边，甚至官方攻略本也可以放入其中便于随时查阅。印有雷狼龙图案的入耳式耳机做工精巧，提前预订的话还能获赠名为“艾鲁不倒翁”的开运挂件，非常适合用于装饰主机。此款限定版的定价为7300日元，由于《MHP3》游戏本身的售价为5800日元，几样周边显得非常超值了。


■雷狼龙主题两用包

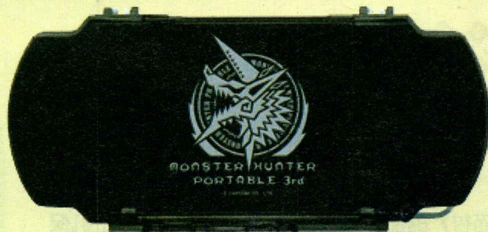


■耳机&艾鲁不倒翁挂件





■主题贴纸&艾鲁猫挂件



■主机保护盒

此款《MHP3》的配件套装将在12月31日发售，售价为2680日元，包括PSP主机保护盒、UMD保护盒、狩猎猫挂件以及一套狩猎贴纸。用印有雷狼龙纹章图案的保护盒包裹PSP机身，可以有效地防污、防摔，而保护盒的材料轻便、做工合理，在更换UMD和游戏时完全不会影响操作。UMD保护盒则可以容纳下多达8张的UMD光碟。游戏主题的贴纸拥有艾鲁猫、艾鲁不倒翁以及8种怪物的图案。而用狩猎猫挂件装饰主机的话，就能如同游戏中一样，随时随地与这位值得信赖的好搭档在一起了！



■UMD保护盒


■限定版背包




■4GB记忆棒




■主机收纳包

■限定版电池

除了上述的产品外，还有PSP收纳包（1890日元）、4GB记忆棒（3129日元）、PSP电池（5800日元）等周边都将在游戏发售的当天推出，尤其值得一提的是电池的容量与限定版主机一样，由标配的1200毫安升级为2200毫安，大大增强了PSP的续航能力。相信随着《MHP3》的热卖，会有越来越多的相关周边被设计出来并摆上货架。2010年12月1日狩猎便将解禁，身为猎人的你腰包准备好了吗？

周边精选

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

《怪物猎人日记　暖洋洋的艾鲁村》作为“《怪物猎人》系列”的外传作品，在8月底掀起了一股风潮。玩家们可以操控系列的标志性角色艾鲁猫进行钓鱼、挖矿甚至狩猎等等，在村庄中度过简单充实的每一天。可爱的猫猫们在销量和口碑方面都赚得了满堂彩，Capcom也抓住商机，顺势推出了一系列的周边产品。

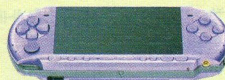
《猫村》的同捆版售价为19900日元，除了游戏以外，还包括首次在日本地区发售的淡紫色限定版PSP和一张下载卡。众所周知《猫村》的游戏在轻度玩家群中极具人气，各式各样的艾鲁猫尤其受到女性玩家的欢迎，而这款以丁香紫为主色调的主机也非常适合MM们使用。下载卡则是Capcom与Hello Kitty展开的合作，除了附带特制的PSP主题外，还能让表情多变的艾鲁猫穿上享誉全球的Hello Kitty的服装，大大增添了游戏的“萌”要素。

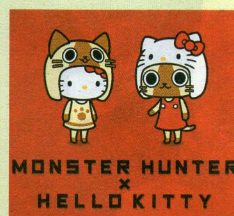
■同捆套装全部内容











■Hello Kitty主题下载卡

■主机保护套

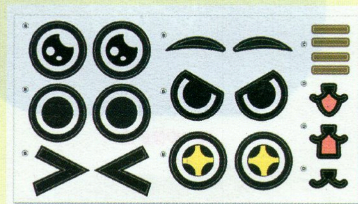


《猫村》的配件套装售价2580日元，包括主机保护套、主题贴纸、UMD保护套以及艾鲁猫挂件。两种不同款式的UMD保护套轻巧耐用，眯着眼睛的艾鲁猫挂件不单可以装饰主机，也可以当做屏幕擦使用。贴纸上集合了游戏中出现的17种不同职业的猫猫，当然可爱的小猪也没有落下。



■UMD保护套



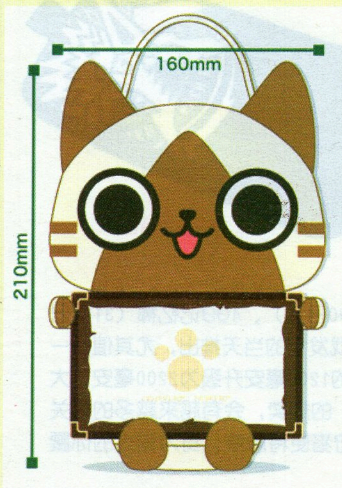



■主题贴纸



■艾鲁猫挂件

■记事板





■钱包




■可动手办



■抱枕

除了游戏相关的配件以外，《猫村》的周边也是种类纷繁：钱包、存钱罐、拖鞋、水杯、水壶、抱枕、手机贴、时钟、文件袋、耳塞、马桶垫……各种领域的周边产品不胜枚举，Capcom甚至特别开办了实体的主题商店，出售超过150种的周边商品以及特制点心。卡社不仅让艾鲁猫成为了游戏的主角，更成功地让它走出游戏，进入了玩家们的生活。



■保暖拖鞋

周边精选

潜龙谍影 和平行者

《潜龙谍影 和平行者》是小岛秀夫亲自监督的"《MGS》系列"最新作，游戏本身的优秀素质毋庸置疑，其与《怪物猎人》之间的合作也让玩家们看到了跨越公司限制的"穿越"魅力。除了推出两种限定版套装和周边产品外，游戏与《Fami通》、《荒川爆笑团》以及Sony等公司一系列的紧密合作也体现了该社的商业头脑。

售价为26980日元的限定版套装主题为"迷彩"，与游戏的内容紧紧相扣。绿色迷彩外壳的PSP主机极具个性，不知道背着家长玩游戏的时候会不会增加隐蔽性呢？（笑）套装内还包括软布包、挂绳、迷彩擦镜布。而名为Konami Style的特别限定版则追加了刻有序列号的狗牌和主机定位架，为了迎合游戏1974年的时代背景，限定版也仅仅制作了1974套，可谓弥足珍贵！随后发售的《和平行者》配件套装，同样以迷彩和绿色调为主，除了主机保护盒、收纳包外，特制的狗牌挂件与标志贴纸也能起到很好的装饰作用。


■主机保护盒



■特制狗牌



■收纳包&贴纸





■Konami Style限定版套装

周边精选

光明之心



■海盗秘宝粉丝光碟


■原画设定资料


■限定壁纸



■主机收纳包


■UMD保护套

这是TONY大神第三次为"《光明》系列"担当人设的作品，不过为了避开12月初发售的《MHP3》，《光明之心》不得不将发售日延后了两周，略微有些出师不利的味道。不过游戏的预约特典"海贼秘宝粉丝光碟"的内容相当丰厚，其收录了包括角色设定稿、角色语音、游戏原声、精美壁纸、图标屏保、高清晰OP动画在内的众多珍贵资料，极具收藏价值。SEGA也将于游戏发售同日推出配件套装，包括游戏主题的收纳包、UMD保护盒以及大量的卡片、贴纸，相信TONY的粉丝们不会轻易错过。


■卡片&主机贴纸

周边精选

皇家骑士团 命运之轮

昔日名作的复刻版《皇家骑士团 命运之轮》已于11月11日发售，游戏中的核心系统塔罗牌也是本作的预约特典。吉田明彦绘制的原画非常精美，共计22张的塔罗牌做工也很精细。Square Enix也适时地推出了收藏版套装，售价为9980日元。套装内包括游戏的正式版、OST、全套塔罗牌以及由吉田明彦签名的绘板，另外豪华的外包装也是由担当人设的吉田先生按照油画的笔触绘制而成的。





■主题塔罗牌



■原声OST

周边精选 AKB1/48 星恋之梦

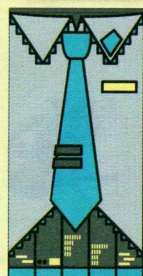
NBGI以日本国民级美少女团体“AKB48”为主题制作的AVG《AKB1/48 星恋之梦》，其销售版本多达4种。而其中最为豪华就是这款售价高达34980日元的“《AKB1/48 星恋之梦》美妙特别套装”。其中同捆有AKB48特别版PSP-3000主机（编号也很醒目：PSP-3000AKB），主机外形并没有什么特别之处，只是在粉红色的基础上加有各种AKB48团队的标志。



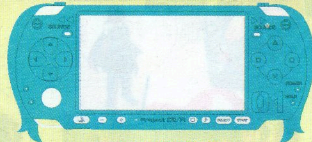
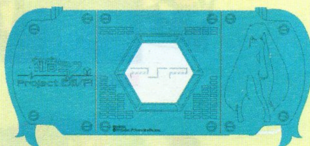
但这款套装的真正可怕之处是那包含的48个印有AKB48全体成员的唇印备用电池盖（你没有看错，是48个）。此外还有48张游戏替换封面、10张AKB48成员官方照片、24张48种的1:1全体成员唇印贴纸、1张游戏未收录UMD Video、3张特制影像DVD。特别版PSP主机和这一大堆周边都会放在特制的收纳盒内一同捆绑推出，在铁杆粉丝们的眼中，或许PSP才是附送周边吧。（笑）



周边精选 初音未来 女歌手计划 2nd




■主题十字绣

■主机保护套



■初音挂件



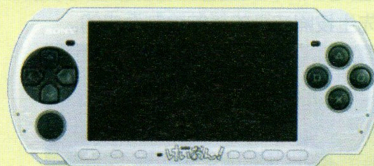
■限定版主机



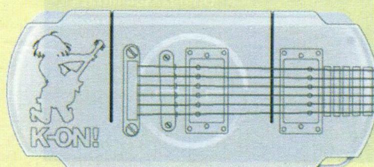
■主机收纳包&擦镜布&挂绳

《初音未来 女歌手计划 2nd》在编辑部内有很高的人气。在游戏发售伊始，SEGA甚至给不同地域的店面提供了不同种类的预约特典，挂饰、电话卡、礼品卡、擦镜布、手帕、DVD等应有尽有。游戏也推出过同捆版限定主机，其中包含主机、挂绳、收纳包、擦镜布、挂饰。全部周边都以初音标志性的绿色为主色调，机身的背面还有初音的剪影以及游戏标题。在7月29日随游戏发售而同时推出的配件套装中，PSP保护套的两侧有初音头发一般的装饰，非常别致，头发形状的挂绳以及初音服装的十字绣也都非常抢眼。

周边精选 轻音少女 放学后的演奏会



■硅胶保护套



■主机收纳包






■UMD保护盒

由知名动漫作品改编而来的《轻音少女 放学后的演奏会》，其周边产品也具有相当的人气。由SEGA本社推出的这款配件套装售价3280日元，对应樱高轻音部5名成员的5款UMD保护盒分别采用了角色们各自的印象色，最有特色的要数其中的硅胶套，背面电池的一侧有怀抱吉他的平泽唯剪影，而另一侧则被设计成吉他的琴弦图案，充满了音乐气息。



周边精选 战神 斯巴达幽灵





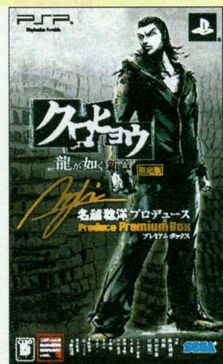
身为游戏世界的纯爷们，奎托斯在带来系列最新作《战神 斯巴达幽灵》的同时，也带来了同捆限定版主机。虽然这款红黑色调的主机资料早在E3展期间就不慎被泄露了出来，但是这丝毫没有影响到实际发售后的人气，因为传统的黑色PSP配合着奎爷标志性的红色，实在是让粉丝难以抗拒。不过说句题外话，个人认为若是能曾做成奎爷身上那代表性的红色图案就更好了。实际发售的同捆版内还包括前作《战神 奥林匹斯之链》的下载码、2GB的记忆棒以及电影《海扁王》的UMD，全套售价199.99美元。而游戏的预约特典也堪称豪华，包括OST、PS3动态主题、PSN头像、PSP主题、奎托斯皮肤界面以及导演和工作人员的影像实录，内容丰富实用！

周边精选 黑豹 如龙新章



■下载卡

在9月22日《黑豹 如龙新章》发售的同时，游戏也推出了特别限定版。其中包括了名越稔洋亲自设计的黑色收纳包、灰色屏幕擦拭布以及由著名乐队RIZE演唱的主题歌《MUPPET》MV的UMD一张，全套售价为9429日元。本作的预约特典也非常丰富，4款下载卡中包含不同的壁纸、待机画面以及角色服装。最别出心裁的要数刮胡刀了，凸显了该系列的男性本色！



■限定版全部内容



周边精选 寄生前夜 第三个生日



《寄生前夜 第三个生日》将在12月22日发售，游戏的初回特典包括《异说 012 最终幻想》的一张角色下载卡，通过该卡片，玩家可以让《最终幻想XIII》的主角闪电穿上阿雅在新作中的服装。而在《第三个生日》中，阿雅也可以换上闪电的装束。Square Enix主打的两款游戏之间的联系如此紧密，足见该社的重视程度。





周边精选 王国之心 梦中诞生

Square Enix在美版的《王国之心 梦中诞生》中邀请了众多好莱坞名演员为游戏中的角色配音，包括《星球大战》中的马克·哈米尔以及《星际迷航》中的伦纳德·尼莫伊等人。该作在9月7日登陆北美的同时，也推出了同捆套装。限定版主机的色调为神秘银，非常切合游戏副标题“梦中诞生”的神秘色彩。除了游戏本身以及4GB的记忆棒外，套装还附赠了下载卡，玩家可以免费下载50首音乐，全套售价为199.99美元。

在欧洲上市的游戏特别版套装则包括一本48页的硬皮艺术画册，两块游戏主题的绘版。前者材质出众，众多Disney和Square Enix的经典角色都记录在了画册中，非常值得粉丝们珍藏和反复观赏！



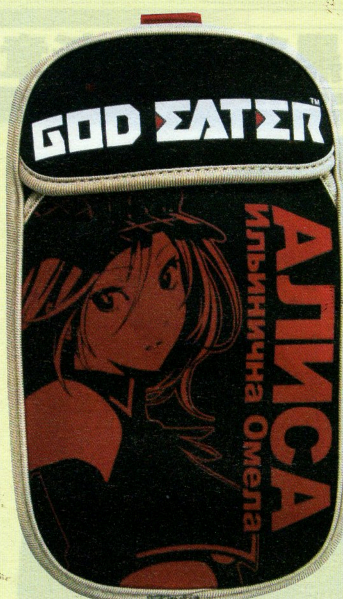
■北美同捆套装





■欧洲特别版套装

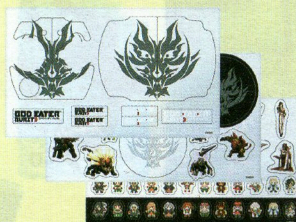
周边精选 噬神者 爆裂



■主机收纳包



■主机保护盒



■主题贴纸



首先要介绍的是日本周边厂商HORI获得NBGI授权后推出的《噬神者 爆裂》PSP-3000周边套装。其中包含1个主机水晶保护壳、2个印有游戏中代表荒神的UMD保护盒，以及3张以《噬神者 爆裂》为主题的机身贴纸。

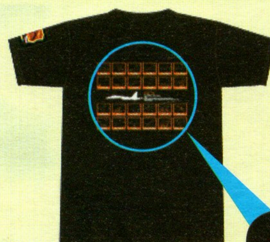
此外另一个日本厂商グルマンディーズ也推出了《噬神者 爆裂》的主题收纳包，包含两款造型，分别是帅气的噬神者组织纹章，以及游戏中人气女角色アリサ的图案。收纳包由棉质材料制成，上部分设有覆盖布面，防止侧放或倒放时主机滑落，背后更有皮带口，玩家可以把PSP连收纳包一起挂在腰间，轻松出行。



■UMD保护盒

周边精选 皇牌空战X2 联合突击

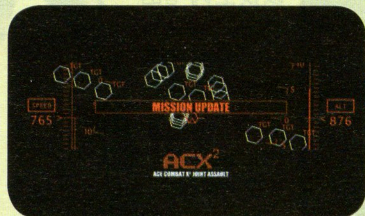
《皇牌空战X2 联合突击》与日本知名游戏杂志《Fami通》合作，于8月26日推出了售价为9475日元的限定版。特别订制的主题T恤非常吸引人，正面印有速度、高度计量表以及目标锁定框等，与游戏中的界面如出一辙，而背面则是不同武器的效果解说图标，相信系列的玩家们也不会陌生。厂商除了为玩家准备了各种大小的型号以外，T恤肩章的部分也是可以自由选择的，有心宿二飞行队以及瓦拉西亚游击队这两款队徽图案供玩家挑选。套装还附赠1997年在PS平台发售的《皇牌空战2》原声CD一张，甚至收录了当年未使用的曲目。





■原声OST







■特制T恤

周边精选

英雄传说 零之轨迹


■原声OST

作为“《空轨》系列”的延续，《零之轨迹》也秉承了良好的传统，店铺的预约特典种类纷繁，包括对应三个角色的语音CD、广播剧CD、原声大碟、电话卡、图书卡、原创水杯、布质杯垫等等。游戏主人公罗伊德使用的警察手册也被实体化，随手册还附有狼型挂饰一枚，手册的黑色封皮也可以脱下来单独使用。




■警察手册

周边精选

战场的女武神2 高卢王立士官学校



■高卢文献1936


■签名绘板

年初发售的《战场的女武神2 高卢王立士官学校》的豪华版预约特典包括一套由影像、音乐和文字资料组成的《高卢文献1936》，另外还附送由游戏女主角柯洁特的声优——喜多村英梨签名的绘板，特制主题T恤，两款大小为297×841的大幅海报。不同商店也有各自的特别预约特典，大部分是由本庄雷太绘制的各种电话卡、图书卡。

周边精选

幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版

由PS2同名作品移植到PSP平台的《幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版》将于12月23日发售，豪华版售价为9030日元，其中包括一张收录了此方、镜、司和美雪4名角色的语音CD，以及4件主题T恤。最为“用心险恶”的要数主题T恤，因为其共有12种款式，完全随机附赠，全部集齐的才算有爱的真饭！（笑）


■主题T恤

周边精选

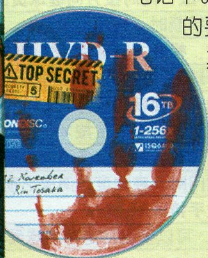
Fate/新章



■豪华限定版

于7月22日发售的《Fate/新章》的预约特典是名为《Fate/the fact》的特制杂志，该书对游戏世界观进行了详细的讲解，各种设定资料、精美原画也收录其中，附赠的CD中还收录了一段特别的动画。本作在实体商店的预约特典为10种款式的图书卡、电话卡。最吸引系列粉丝的要数限定豪华版，其中除了游戏、原画集、原声CD以外，还附送Saber的官方原创Figma！





尽情体验“《胜利十一人》系列”在PSP上的最终形态吧！



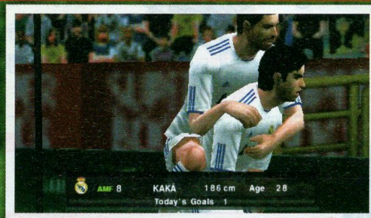
文 罗纳尔南

SPG	职业进化足球 2011 Pro Evolution Soccer 2011		
Konami	2010年10月29日	欧版	1～2人
39.99欧元	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

本次的PSP版《职业进化足球 2011》（《世界足球 胜利十一人 2011》的欧版名称，和日版的不同仅仅是游戏名称，以下简称《PES 2011》），终于加入了之前PSP版“《PES》系列”一直未能出现的三个要素：实况解说、精彩回放、球场选择，这也是PSP玩家长期以来呼声最大的三个要素。目前在家用机平台上，《FIFA》已经呈现出和《PES》平分秋色的局面，但在PSP上，《PES》仍然是当之无愧的“最佳足球游戏”，下面就让我们一起来了解一下本作。

操作指南

《PES》在各个机种上都是以操作取胜，PSP也不例外，为了能让大家更加自如地进行游戏，接下来笔者会对本作的操作进行一番介绍，希望对大家进行游戏有所帮助。



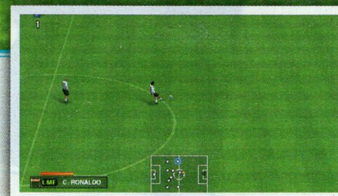
基础操作

按键	进攻时	防守时
十字键/滑杆	带球移动	无球移动
×	短传	抢断（按住）
○	长传	铲球
△	直塞球	守门员出击
□	射门	电脑协防（按住）
L	假动作（连点）	切换球员
R	加速带球（配合方向键）	加速移动（配合方向键）

进阶操作

二过一短传	L+×
二过一长传	L+○
挑传直塞球	L+△
高轨道挑射	L+□
假动作	按住L不放，搓方向键，不同的搓法会出现不同的假动作（还要看球员本身的能力）
向后拉球	按住L不放，同时按方向键球员面朝的反方向
跳起	对方来铲断时，连按两次R
急停	带球时，松开方向键后，快速按R
大步趟球	加速带球时，按方向键带球方向2到3次
脚后跟传球	方向键球员面朝的反方向+×
一脚出球	在球到达球员之前就按×
假动作射门	普通射门时，在力度条消失之前按×
低轨道挑射	普通射门时，在力度条消失之前快速按R2次
将球放下	守门员手持球时，L+R
超级取消	△+○，可以使自动追球的球员停止当前动作

关于力度



“《PES》系列”中，长传和射门一直有着“力度”要素，力度大小是可以在画面上清楚看到的，因为只要按下○（包括开任意球和角球的时候）之后，踢球球员名字的上方就会出现一个彩色的力度条，力度大小由按键时间的长短决定；按□时（除了踢点球的时候）也会出现力度条。对于新手而言，学会掌握“力度”是一门必须的学问，建议多在“Training（练习）”中摸索。

定位球解析

定位球是现代足球中必不可少的得分手段，所以在追求“真实性”的足球游戏中也是重中之重，这一部分让我们来简单了解一下游戏中定位球的操作。

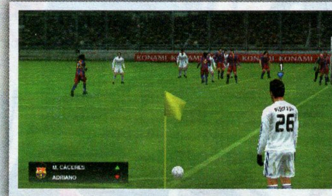
界外球

抛掷界外球的时候，玩家可以通过十字键或者滑杆控制抛掷方向，按下×为轻轻掷向最近的一位本方队员，按下○则会抛向较远的地方，按△则会扔出类似直塞球时对位置不对人的球。



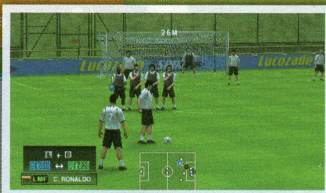
角球

角球可以使用○和×发出，之前可以使用方向键进行角度调整。按○是普通高度的正常角球，按×则是传给附近队友的战术角球。另外，使用○开角球时同样可以控制力度，通过按键时间长短决定，另外在配合方向键，可以踢出不同高度和速度的球来。



任意球

任意球可以使用○、×和□三个按键来处理。和运动战中的功能差不多，

▲主罚任意球的时候，同时按下L+R，站在球前的人会从1个变成2个。

就是长传、短传和射门，力度和角度则需要使用方向键掌握。

另外，有时候可以快发任意球，在对方刚刚犯规的时候，如果可以快发任意球的话，屏幕上会提示按下"L+R"，这时候迅速将L和R一起按下即可快发任意球，不按的话则会进入普通的主罚界面；进入普通的主罚界面后会显示追尾视角，这时候也可以同时按下L+R，这样站在球前的人会变成2个，从而演变出更多样的任意球战术来。

点球

点球分两种情况。第一种是玩家作为主罚点球的球员时，玩家需要选择通过方向键选择射门的角度和位置，然后同时按下□，球就会踢出；第二种则是作为守门员，操作同样是方向键+□，不过要在对方射门队员触球的瞬间操作，这样守门员就会扑向玩家指定的方向，总的来说比较靠运气。



菜单介绍

最后，笔者将对游戏中的菜单进行介绍，看看都有哪些游戏模式等待着大家，也可以了解一下本作中又出现了哪些新的游戏玩法。



MATCH 普通比赛

该模式下有Exhibition、Quick Start、Penatlies和Adhoc四个选项。第一个是"热身赛"，玩家可以选择自己要控制的队伍和要对战的队伍，然后还可以调整首发阵容、比赛场地、比赛用球等设定；第二个是"快速比赛"，只要选择进入之后，就会马上开始比赛，首发阵容为游戏默认，比赛场地和用球随机出现；第三个是"点球大战"，可以直接选择两支队伍开始点球大战；组后的则是联机模式，可以通过PSP的无线联机功能和身旁的好友对战，经笔者使用PSP-2000和PSP-3000亲自测试，发现对战时非常流畅，没有任何卡顿。

UEFA Champions League 欧洲冠军联赛

该模式是目前"《PES》系列"最引以为豪的一个卖点，受到欧足联官方授权的"欧洲冠军联赛（简称"欧冠"）"模式，玩家可以选择一支入围今年欧洲冠军联赛的豪门球队，参加和真实赛程相差无几的比赛。同时也可以选择两支欧冠球队进行普通的热身赛。

Copa Sabtabder Lertadoresib 南美解放者杯

本作中全新加入的一个游戏模式，同样是受到官方授权的一项足球赛事——"南美解放者杯"。是一项由南美洲各支顶级球会之间竞争最高荣誉的足球赛事，可以看作是南美版的"冠军联赛"。玩家同样可以选择一支入围解放者杯的球队，参加和真实赛程基本相同的比赛。




冠军杯和南美解放者杯的比赛中，下方球员名字的部分颜色不太一样。



World Player 世界级球员

又是一个本作中才全新加入的模式，玩法上和后面将介绍到的"我是传奇"模式差不多，都是只能在比赛中控制固定的一名球员进行游戏。不过该模式下玩家不用培养球员，可以直接选择心仪的球星，和他一起在新赛季奋战。



▲"世界级球员"模式下，自始至终只能控制同一名球员，所以游戏的视角也和普通比赛有所不同。



Master League 大师联赛

"大师联赛"一直以来都是"《PES》系列"最耐玩的一个模式，玩家可以培养一支心仪的俱乐部，从低级别的联赛开始，体验一步步登上足球世界之巅的乐趣。



Become a Legend 我是传奇

近年来开始在足球游戏中流行起来的一个模式，在这个模式中，玩家需要创造出一个球员开始自己的球员生活，他的长相、姓名、擅长的场上位置都完全由你决定，所以玩家甚至可以创造出一个自己，在游戏的世界中体会作为一个职业球员的点点滴滴。



Legends 传奇扩展

对"我是传奇"模式的扩展，玩家可以使用自己创造的球员参加各种比赛，但是一定要在玩过"我是传奇"模式并拥有存档的前提下才可以在这个模式中游戏。



League 联赛

可以选择游戏中的任意一支球队，参加该队伍所属的联赛，因为联赛多是主客场制，所以该模式的游戏周期比较长，适合对欧洲足球了如指掌的玩家。



Cup 杯赛

可以选择一支球队，为了夺取杯赛冠军而努力。比赛多是淘汰赛，所以游戏周期比较短，适合任何喜欢足球的玩家。



Training 训练

在这里，玩家可以进行从包括带球、传球、射门在内的所有基础操作，当然，角球、点球等内容也可以直接在此处体验到。



Edit 编辑数据

可以编辑包括球队、球员甚至球衣在内的几乎游戏中所有的数据，可以让游戏中的球队更加接近现实当中的情况。



Gallery 陈列馆

可以购买隐藏球员、隐藏球队、隐藏球场等，此外还有游戏代言人梅西的PSP用壁纸等，内容非常丰富。

就像该模式的译名一样，这里陈列着玩家到目前为止的几乎所有游戏内容，包括获得的奖杯、存储的比赛精彩进球、联机对战的胜败记录等，此外还有"PES商店"，





System Settings 系统设置

这里可以更改游戏系统的一些默认设定，例默认按键的修改、解说音量的调整等。

SPG

FIFA 11			
FIFA 11			
EA	2010年9月30日	欧版	1～2人
39.99欧元	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

一年一度的“《FIFA》系列”准时登陆各大游戏平台，因为一贯奉行“全平台战略”，因而PSP版的《FIFA 11》也如期而至。然而比起家用机版每年都会大刀阔斧进行一番的改动来说，PSP版的《FIFA》却只能用一句话来形容——“年年岁岁花相似”，没错，这次的《FIFA 11》依然沿用了PSP版一直以来的引擎，不变的画面、相同的操作，惟一看到的更新只有球员和球队之间的最新数据。但无论如何，作为PSP上为数不多的足球游戏，本作还是值得一试的，尤其对于喜欢足球的玩家来说更是如此。

文 罗纳尔南

菜单介绍



《FIFA 11》的菜单一直做得非常个性化，分门别类为大家列出各种游戏模式，本次也不例外，下面我们来详细了解一番。

快速游戏 Kick-Off

足球游戏中最常见的一个模式，进入后可以直接选择开始一场比赛。其中“Kick-Off-Team”是进行普通的友谊赛，玩家可以自由选择自己要控制的球队以及作为对手的电脑控制的球队。

“Kick-Off-Be A Pro”则是“一球成名”玩法，同样可以自由选择要控制的球队和对手球队，但是不同之处在于，需要先确定一名自己喜欢的球员，然后自始至终都只能控制这一个人参加比赛。控制单一球员比赛的难度比较高，玩家需要通过按键配合来指挥队员传球或者拼抢，如果选择前锋作为操作球员时还要注意不能越位，多关注屏幕下方的小地图有助于比赛。如果处在越位位置时，画面中会出现越位旗帜的标志提示，此时就要适当地后撤以离开对方的越位陷阱。

值得一提的是，PSP版和家用机版一样，与时俱进地加入了“守门员模式（Kick-Off-Be A Keeper）”，这可以算作是本作最大的一个变化了。在这模式下，玩家将以第一人称扮演一位场上队员，然而不同之处在于，这一次玩家要扮演的是全场比赛绝大多数时间都站立在球门前的守门员。作为球队的最后一道防线，在足球游戏中很少能够直接控制守门员，所以想体验新鲜感觉的玩家绝对不能错过。控制守门员进行比赛时，需要注意身后的黄色圆圈，只要控制角色始终站在黄色圆球的范围内，基本上不会被对方的远射威胁到，当然如果是单刀球等具有威胁的射门时，则需要玩家自行判断是要选择出击还是选择扑球了。另外，为了避免长时间的空闲（比如对手太弱，始终无法攻到我方球门前时），玩家还可以对前场持球的我方队员发出一些指令，例如压上进攻、射门等，甚至还可以切换球场视角，直接观察球场上的形势。

◀这就是“守门员模式”时的游戏视角。

职业生涯 Career Mode

该模式中为玩家提供了3类职业，分别是球员（Player）、教练（Player Coach）和足球经理（Manager）。

作为球场上的明星，球员需要通过投身俱乐部来提升自己的名声，依靠新的转会来前往更为高级别的俱乐部，这就是作为球员时的主要目的。此外，平时投身于联赛、杯赛等各种比赛模式的话，也可以提升自身能力并赚取声望值，利用声望系统最终使自己成为赛场传奇。

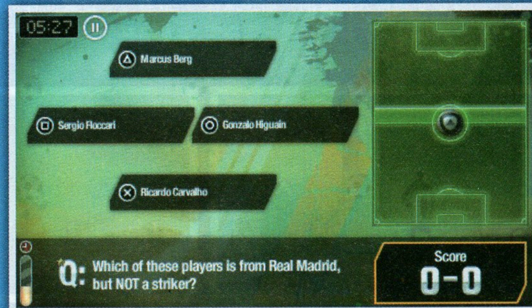
教练的职责和现实中一样，就是运筹帷幄，率领球队创造辉煌战绩。平时要做的事情包括安排训练、安排友谊赛、在比赛时从容调度等。一个能够洞察球场上瞬息万变的教练，才能在不断率领球队取得佳绩的同时，慢慢累积自身的声望值。

足球经理则是3个职业中相对最为复杂的一个。球队的日常事务需要面面俱到，包括选择赞助商、买卖球员这些其他两个职业根本不可能触及的领域。只有在足球经理的全权掌控下，整支球队才能突飞猛进树立于最强俱乐部之林。

值得一提的是，玩家不是一定要选择球员这个职业才可以参加比赛，即使是选择选择担任教练或足球经理也依旧可以操作球员参加比赛，当然也可以跳过比赛过程，让系统来自动演算比赛，这样人性化的设定使游戏玩起来不枯燥乏味。另外担任教练或者足球经理的话，在经营管理球队的时候还会穿插新闻报道等内容，游戏时的真实感会大大增加。

其他模式 Game Modes

在该模式中，玩家可以参加联赛（The Season）、杯赛（Tournament），除了英超、德甲、意甲、法甲和西甲这欧洲五大重头联赛之外，还有很多其他国家的小联赛可供玩家选择。在挑战模式（Challenges）中，玩家要达成比赛中设置的各种苛刻的条件，比如只以1球小胜对手、在落后的情况下反败为胜等等。足球问答（Soccer IQ）则是进行足球知识问答的地方，考验玩家足球知识的同时又锻炼了英语水平，可谓一举两得。



▶“足球问答”，每个问题会给出4个答案选项，玩家需要按PSP上相应的按键进行回答。

操作指南

在《FIFA 11》中，玩家不能自定义键位，必须从4种基础的操作方式中选择一种。还好，这4种操作方式基本涵盖了主流足球游戏中可以见到的全部操作方式，分别是New Digital Dribble、Classic Combined Dribble、New Combined Dribble和Classic Analog Dribble。这4种操作方式又可大致归为两类，主要区别在于射门键、长传键位置的不同，以及是否选择方向键或滑杆来控制球场上的球员。另外在设置按键的菜单中，玩家还可直接开启简化控制（Casual Control）。总而言之，不管是玩惯了各种足球游戏的老手，还是第一次接触本作的新玩家，都可以在本作中找到适合自己的操作方式。



注：关于操作的设定，可进入菜单“Game Settings”中的“Controls”进行更改。

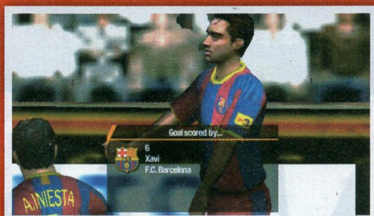
按键	经典模式（Classic）		新模式（New）		简化模式（Casual）		守门员
	进攻时	防守时	进攻时	防守时	进攻时	防守时	
□	长传/传中	铲球	射门	协防上抢	长传/传中	协防上抢	大脚开球
×	短传	球员切换	短传	贴身逼抢	短传	球员切换	手抛球
○	射门	贴身逼抢	长传/传中	铲球	射门	铲球	大脚开球
△	直传	守门员出击	直传	守门员出击	直传	守门员出击	把球放地上
L	假动作	协防上抢	假动作	球员切换	假动作	协防上抢	
R	加速	加速	加速	加速	加速	加速	
方向键/滑杆	控制球员移动						

缩写一览

其实即便不是足球爱好者，PSP版的《FIFA 11》也可以让大家乐在其中，因为比起PSP版的《PES》（《WE》的欧版名称）来说，PSP版的《FIFA》在娱乐性更高，上手也更加容易。但是对于非足球爱好者来说，游戏中大量的足球术语，尤其是以英文缩写标注的内容可能会让大家一头雾水，最后就来简单为大家解释一下这些缩写的意思吧。

球队参数一览

缩写	含义
OFF	攻击力
MID	中场组织力
DEF	防守力



▶球员进球后的庆祝动作，这是巴塞罗那的哈维。

球员参数一览

缩写	含义
TACKLE	拦截
MRKING	盯人
HEADNG	头球
CONTRL	控球力
STRENG	强壮度
STAMNA	耐力
DRIBBL	过人
SHRPAS	短传
CROSS	传中
SPRINT	速度
FINISH	射门
SHTPWR	射门力量
HANDL	接球能力（守门员）
REFLEX	反应度（守门员）
POSITN	位置感（守门员）
DIVING	弹跳力（守门员）
RUSHNG	出击（守门员）

队员位置缩写一览

缩写	位置
GK	守门员
SW	清道夫
CB	中后卫
RB	右后卫
RCB	右中后卫
LCB	左中后卫
LB	左后卫
RWB	右边后卫
LWB	左边后卫
CDM	后腰
LCDM	左后腰
RCDM	右后腰
RM	右中场
CM	中中场
LM	左中场
CAM	攻击型中场
RS	右中锋
LS	左中锋
ST	中锋
CF	中前锋
LF	左前锋
RF	右前锋

训练模式 Practice Arena

在团队训练（Team Practice）中，玩家可练习各种足球技巧，其中“Free Practice”为自由团体对抗；“Corners”为左右角球的演练；“Free Kicks”为任意球的演练；“Penalty Shoot-Out”为点球演练。除了普通训练模式之外，本作还拥有守门员训练模式（(Keeper Practice)），让玩家更好地掌握操作守门员的战术动作。



▲“训练模式”中，队员会穿上训练服参加训练。

联机对战模式 Ad Hoc

通过无线局域网与玩友进行联机对战。

我的FIFA 11 My Fifa 11

这里记录了玩家在游戏中的几乎所有历程。此外还可以进行个性化的设置，比如更改比赛时间、更改游戏难易度、更改比赛视角、更换操作方式。在球员转会市场上，还可以查看球员的资料、切换球队的传统整形、调整队内球员的职务。在创建球员界面中可以设置原创球员的个人信息、资料、位置、体型外貌以及球衣造型等。在奖杯陈列室（Trophies）中则可以查看已经获得的联赛和杯赛奖杯。

花絮 EA Sports Extras

这里可以查看本作的开发资料、操作介绍、比赛贴士、背景音乐以及制作人名单等。在“EA Memia Center”中可以随意点播动感十足的背景音乐。另外，玩家可以把自己喜爱的歌曲放到PSP的“Music”文件夹内，同样可以在“EA Memia Center”中进行播放，这样就可以自行选择喜欢的音乐在游戏中聆听了。

SPG

NBA 2K11

NBA 2K11

2K Sports	2010年10月5日	美版	1～4人
29.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

本作是家用机上最受欢迎的NBA游戏——“《NBA 2K》系列”今年多平台新作品中的PSP版，也是该系列在掌机平台的第二次亮相。比起家用机版，PSP版《NBA 2K11》（以下简称“《2K11》”）从画面到操作都有一定程度缩水，但是这仍然无法撼动其是PSP上最好玩的NBA游戏这个事实。另外值得一提的是，PSP版的《2K11》是2K Sports China小组（仟游软件科技上海有限公司）全权开发的，所以本作还算是半个“国产”PSP游戏呢。

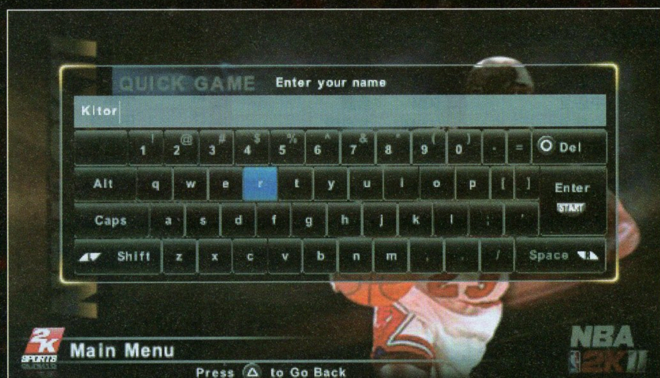
注：本作中的“确定”按键为×，“取消”按键为△或○。

文 Kitor

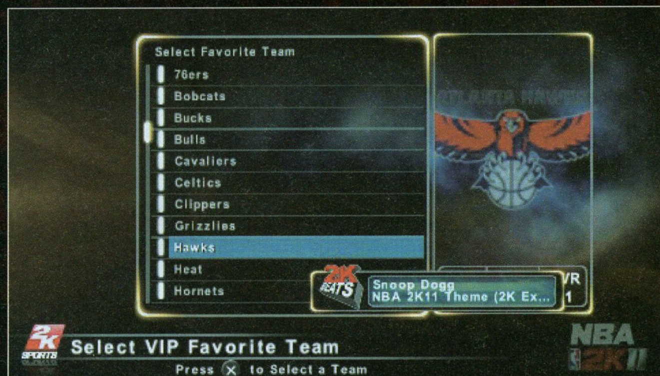
NBA 2K11

档案建立

和很多美式体育游戏一样，《2K11》也会在游戏初期为玩家建立一个个性化档案。这个档案不仅能够记录玩家今后在游戏中的点点滴滴，更能展现出玩家的各种喜好。不过只有初次进入游戏的时候，系统才会提示玩家建立档案。如果错过了第一次的机会，今后想建立新的存档，需要到游戏的相关模式中进行（后文会提到）。



▲如果是第一次进行游戏，按下START之后，会出现如图界面，要求玩家建立档案。默认的玩家名是“VIP1”，可以利用屏幕上的虚拟键盘更换为自己想要的英文名。



▲建立档案的过程中，系统还会要求玩家进行一次“最爱球队”的选择。当玩家选定一支喜欢的队伍以后，存档会记录下来，这样一来，今后在游戏中各种需要选择队伍进行的比赛中，系统都会默认为玩家首选那支“最爱球队”。

操作指南

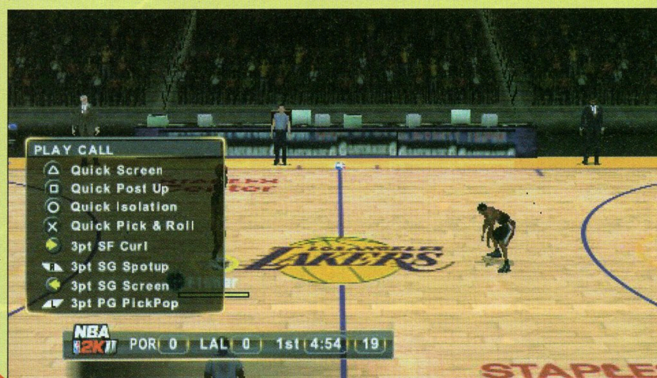
因为PSP本身的键位较少，也导致PSP版《2K11》在操作上相比家用机有了一些变化，具体如下。

基本操作

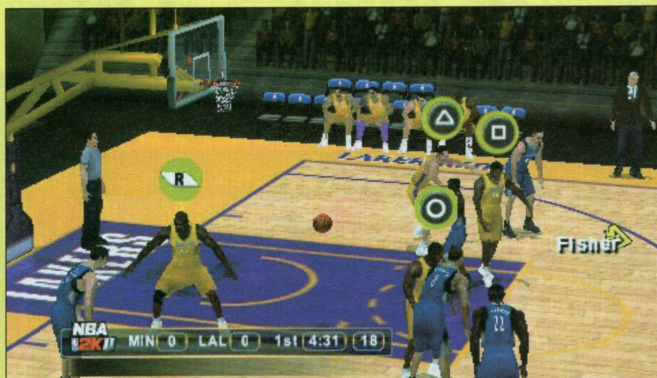
按键	进攻时	防守时
滑杆	带球移动	无球移动
方向键↑	呼叫同伴掩护	没有作用
方向键↓	双人进攻	双人包夹
方向键←	查看球员数据	查看球员数据
方向键→	呼出战术指令	呼出战术指令
□	投篮	抢断
×	传球	切换球员
○	胯下运球	造对手犯规
△	转身运球/跳步	封盖
L	目标传球/背打（按住）	目标切换球员
R	加速带球	加速移动
SELECT	叫停比赛	战术犯规
START	暂停游戏	暂停比赛

操作补充

快捷操作：本作的自动化程度很高，像是球员体力出现问题时，如果玩家没有主动更换队员，系统也会帮助玩家更换，以帮助疲惫的球员恢复体能，非常人性化，可以让玩家跳过很多原本需要亲自动手设定的内容。不过系统的体贴并不代表玩家没有自己选择的权利，比如在游戏过程中，方向键的各种快捷操作就可以让玩家在比赛不停顿的前提下，实现改变战术、查看球员能力等效果。例如下图中就是按下方向键→后出现的“战术指令”，可以方便地帮助玩家更改场上阵形，打出更有利于自己的比赛节奏。



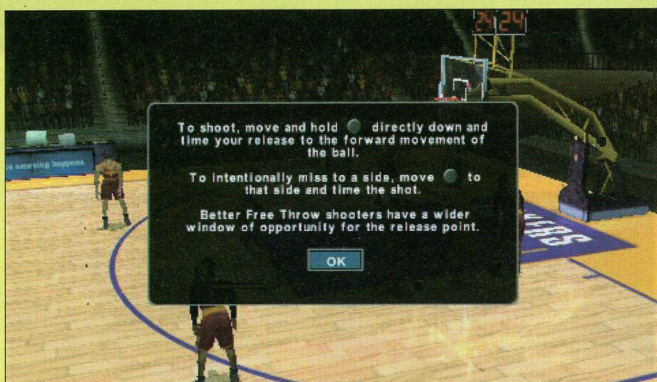
目标传球、目标切换球员： 按下L键之后，我方队员每个人头上会出现一个按键图标，这时候只要点击PSP上对应的按键，就会直接传球给此人，防守时则是直接切换操控此球员，这就是所谓的“目标传球”和“目标切换球员”。



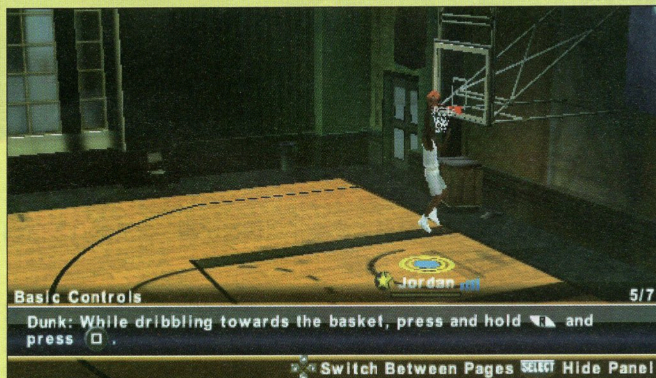
跳球： 跳球是篮球比赛中争球的一种方式。在游戏中操作起来非常简单，其实就是连打□键，按键的速度够快就能占到先机。但需要说明的是，争球球员本身的能力也非常重要，如果是一个争球能力比较差的球员，就算连打速度再快，也可能抢不过本身争球能力高的球员。



罚球： 在篮球比赛中，罚球是最为常见的一种情况，也是很重要的得分手段。本作的罚球方式和家用机版几乎相同，也是通过滑杆来完成——确切说是使用滑杆模拟球员罚球的动作：首先将滑杆向下轻推（不要放开），然后再由下向上推，觉得合适的时候松开滑杆，球就会出手了。这个动作听上去简单易懂，但是实际操作起来则不然，需要慢慢熟悉，所以一开始可能会经常错失得分机会，不过熟悉之后就会好很多，加之又是对真实罚球动作的一种模拟，相信球感不错的玩家还会慢慢爱上这种玩法。



投篮补充： 投篮的时候，有个隐藏的力度。如果是轻轻按一下□键，那就是假装投篮的虚晃动作，球不会真的出手，只有按上足够的时间再松开，球才会真正被投出，所以利用这个规则，还可以按住□键不放，在球出手之前在按下×键，这样就可以做出假投真传的动作来。另外配合滑杆的不同方向，还可以实现三步上篮（滑杆朝篮筐方向滑动+□）、后仰跳投等动作（滑杆朝篮筐相反的方向滑动+□）。当然了，灌篮这个篮球比赛中最爽快的得分方式，在本作中也没有缺少，实现灌篮的方法非常简单，就是按住R键不放的同时按□键（距离篮筐不能太远），之后的扣篮动作则由球员自己完成。



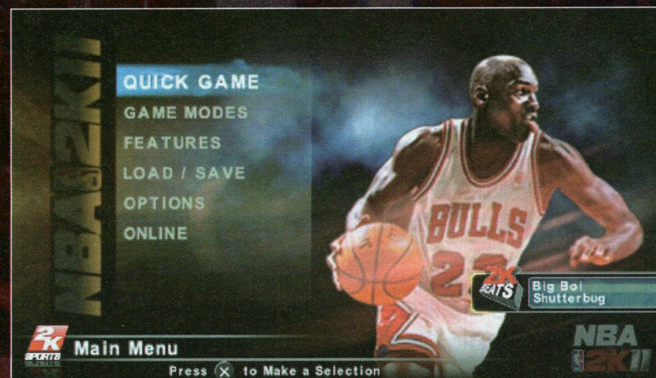
除此之外，游戏中还有一些需要瞬间做出判断的动作，例如抢断传球、补篮得分等，这些动作并不一定全都需要玩家自己去亲手一一完成。很多时候，系统会控制我方离球最近的球员自动完成上述动作，并且成功率也不低，为玩家省下不少事。

还有一点，比赛过程中，带球球员的体力槽附近会有一些图标，代表这位球员擅长的动作，例如下图中这位有“3”图标的就很擅长投3分球，玩家可以让该球员在比赛中多进行3分球的投掷。



菜单介绍

此次的PSP版《2K11》收录的游戏内容非常丰富，下面笔者按照菜单中的顺序来为大家介绍一番。



QUICK GAME（快速比赛）

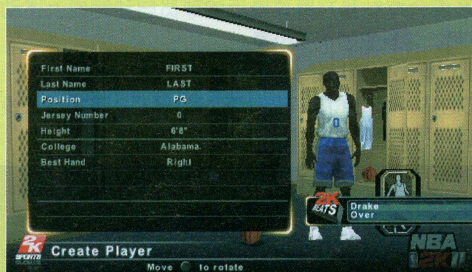
进入之后会立刻要求玩家选择两支队伍开始比赛。除了可以决定对战的球队（包括玩家自己控制的和电脑控制的）之外，还可以选择主客场和更换球衣样式。



GAME MODES（游戏模式）

此菜单下又有数个小菜单，收录了“快速比赛”之外的几乎所有主要游戏模式，下面一一进行介绍。

MY PLAYER（原创球员）： 简单来说就是创造一个专属球员（甚至可以是以玩家自身为原型设定），在游戏中展开自己的篮球职业生涯，有点类似足球游戏中的“一球成名”模式。家用机版在《2K10》中已经加入了该模式，但是在PSP版中却没有出现，所以这次在《2K11》上登录是该模式第一次出现在PSP上，也可以看作是制作者为PSP玩家带来的一个全新模式。玩起来相当耗费时间，当然付出的时间和获得的快乐成正比，尤其是看着自己亲手培养的球员一步步成为NBA中的顶尖球星，那种快感是无法言喻的。



▲创造属于自己的原创球员，开始他的职业生涯吧。

THE ASSOCIATION（辉煌王朝）： 率领一支队伍，展开长时间的比赛（一般为20年），创造出一个属于这支队伍的辉煌时代。所谓的“王朝”，并不是在长时间的比赛中取得一次两次冠军就可以达成的，只有取得类似当年公牛队在NBA连续称霸那般的伟业，才算得上一个王朝。而且在这个模式里，玩家要做的只能用一个词来形容——事无巨细，从球员训练到热身计划，再到比赛本身，每一件事情都需要玩家亲力亲为。所以如果有足够的自信和一支队伍奋战到底，那么就来选择这个模式进行游戏吧，同样是非常杀时间的模式。

SEASON（常规赛）： 玩家率领一支球队，模拟真实的NBA常规赛赛程，进行一个赛季的比赛。

PLAYOFFS（季后赛）： 率领一支球队直接开始季后赛的比赛。

STREET（街头篮球）： 该模式下，收录了“3V3斗牛”、“1V1单挑”等多种自由的玩法，因为是街头篮球，所以规则就是要自由、就是要和正常比赛有所不同，所以玩腻了普通的比赛模式之后，完全可以来这里放松一下。

TOURNAMENT（邀请赛）： 淘汰赛制比赛，玩家可以自行设置参赛队伍数量，最少4支，最多16支。因为所有的比赛都是一场定胜负，所以每一场比赛都要小心对待，否则只要失败就要重头再来了。

PRATICE（练习赛）： 对新手来说，这里是熟悉操作的最好选择。而除了熟悉操作之外，这里还有一些“进阶操作”可以学习，系统会一步步进行详细介绍，并让玩家自行尝试直到完全领会。

SITUATION（自定义比赛）： 这是非常有趣的一个模式，玩家可以自定义比赛中的所有状况。“所有”二字千真万确，因为除了可以自定义参赛队伍、比赛时间、比赛规则等这些我们能想到的设定之外，甚至可以自定义当前比分和球权。举例来说，玩家可以设定一个“自己落后对方20分，比赛时间只剩下10分钟，同时还轮到对方开球”的情况，然后在这样的情况下进入比赛，看能否力挽狂澜……喜欢挑战极限的玩家不要错过了。

FEATURES（特色内容）

此模式下有档案管理、音乐欣赏、制作名单等内容，不过基本不会太用到。其中也就是“档案管理（VIP）”和“音乐欣赏（2K BEATS）”用处比较多。“存档管理”可以新建、修改、删除已有的存档，另外因为本作支持同时容纳多个个性化存档，所以不同的玩家如果使用同一台PSP进行游戏，也可以在此切换用户；“音乐欣赏”则是一个漂亮的播放器，收录了《2K11》中所有的授权音乐，并且每首歌曲都有封面图片，完全可以当作是一个“图音并茂”的播放器使用。



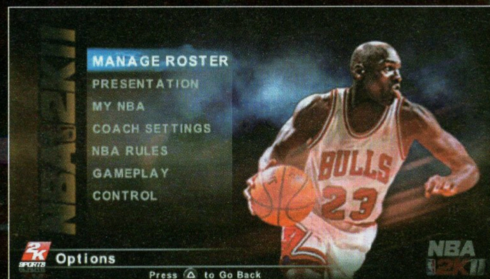
▲2K BEATS，其实就是一个用来欣赏音乐的模式。

LOAD/SAVE（存取功能）

管理和读取游戏中的默认设定，例如“背景音乐播放顺序”等。

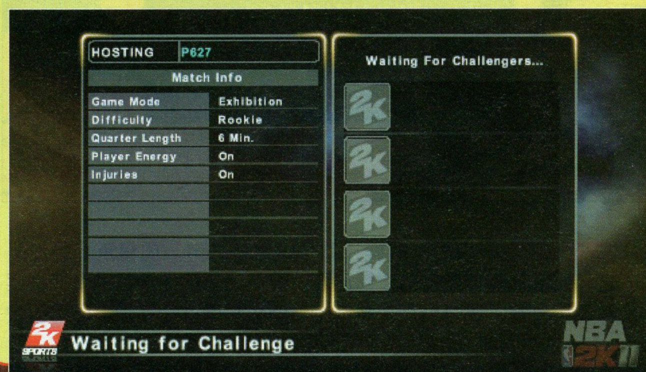
OPTIONS（各种设定）

这里可以更改游戏中的各种数据设定，包括球员球队信息、比赛规则等等。以“MANAGE ROSTER（球员管理）”一项为例，可以进行的动作包括“修改球员”（可以更改某一球员的所属球队、能力参数等）、“重置球员”（让修改过的球员回到默认状态）、“创造球员”（创造一个全新的球员直接使用，不需要像在“原创球员”模式中那样进行培养）以及“修改名单”（调整各个队伍的先发球员名单）。



ONLINE（对战功能）

利用PSP的无线联机功能，可以实现最多4位玩家联机进行游戏，遗憾的是不能像家用机那样进行网络对战。



文 永恒的爱&大宇宙の岚

本作是NBGI于年初发售的游戏《噬神者》的资料篇，游戏在系统的完成度、操作的精密度、怪物的平衡性、追加的装备的道具、子弹系统、剧情等各方面都作出了较大的调整，哪怕是体验过原作的玩家都会有一种"这是一款全新的游戏"的感觉，因此无论是新老玩家都能从本作中获得全新的体验。本篇文章基本只对新增的内容进行介绍。

ACT

噬神者 爆裂

GOD EATER BURST

NBGI	2010年10月28日	日版	1～4人
5229日元	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

新人手册

操作介绍

按键	战斗时效果
十字键	调整视角
滑杆	角色移动
○键	冲刺
×键	跳跃
△键	重攻击、SELECT后可切换战斗指令和道具
□键	轻攻击、SELECT后使用战斗指令和道具
R键	切换武器形态
L键	调整视角、剑模式长按后锁定荒神，铳模式长按切换到准心射击模式。
START键	开启菜单，在此界面中会显示全地图
SELECT键	开启道具栏，再按一次SELECT键关闭菜单

※以默认模式为准。

存档继承

セーブデータの移行

STEP 3 データ移行方法の選択

「GOD EATER」のデータを移行する

はじめからやり直す

はじめからやり直す［装備のみ］

つづきから

つづきから［装備のみ］

移行ルール

ストーリー 難易度7（エンディング後から）

キャラクター コードネームは変更できない

装備 移行後に進行度による使用制限あり

一部強化パーツを換金

高速照準/精密射撃/強襲強化

所持金 10万fcまで

アイテム 一部アイテムを代替え品に置き換え

デトックス錠改/アンチリーク剤改

アンチジャミング剤改

一部制限はありますが、「GOD EATER」で獲得したすべての物品と10万fcまでのお金を引き継いで「GOD EATER」のプレイの続きから「GOD EATER BURST」をはじめることができます

选择IMPORT SAVE DATA后可继承前作存档，继承步骤如下：

1.选择《噬神者》存档、《噬神者 爆裂》存档或《噬神者 爆裂体验版》存档进行继承。

2.读取对应存档。

3.选择继承状况：

①はじめからやり直す：继承全部物品	
剧情	从头开始
角色	コードネーム不能变更
装备	继承后受流程影响限制部分装备的使用，一部分强化插件变换成金钱（高速照准/精密设计/强袭强化）
所持金	最高10万
物品	一部分物品转换成金钱（デトックス锭改/アンチリーク剂改/アンチジャミング剂改）
②はじめからやり直す「装备のみ」：继承全部装备	
剧情	从头开始
角色	コードネーム不能变更
装备	继承后受流程影响限制部分装备的使用，一部分强化插件变换成金钱（高速照准/精密设计/强袭强化）
所持金	不继承
物品	不继承
③つづきから：继承全部物品	
剧情	从前作结局难易度7后开始
角色	コードネーム不能变更
装备	继承后受流程影响限制部分装备的使用，一部分强化插件变换成金钱（高速照准/精密设计/强袭强化）
所持金	最高10万
物品	一部分物品转换成金钱（デトックス锭改/アンチリーク剂改/アンチジャミング剂改）
④つづきから「装备のみ」：继承全部装备	
剧情	从前作结局难易度7后开始
角色	コードネーム不能变更
装备	继承后受流程影响限制部分装备的使用，一部分强化插件变换成金钱（高速照准/精密设计/强袭强化）
所持金	不继承
物品	不继承

4.进行继承后的人物设定。

5.保存噬神者爆裂的存档开始游戏。

卡片系统

ポロフィール	显示玩家的装备状况、技能信息和留言
アナグラ日志	记录玩家每日完成任务的情况（包括制造装备和荒神部位破坏等）
战斗记录	记录每种武器的使用度及伤害比例等
ミッション记录	记录游戏全部任务的完成情况
アラガミ讨伐记录	记录每种荒神的讨伐数量
メンバー记录	记录NPC组队回数、传弹情况和救助情况

这是本作新增的系统之一，玩家可以在联机时和对方交换卡片，并将对方的卡片作为自己的同伴使用，同样也可以选择开始菜单的第四项（TRADE AVATAR IN SLEEP MODE）来进行卡片交换，类似于“《怪物猎人》系列”中名片系统。

武器说明

本作中虽然增加了不少新武器，但总体来说还是和前作一样，玩家使用的名为“神机”的武器可以在剑形态和铳形态之间切换，战斗中按R键就能实现形态的切换了，下面对各种类型的神机进行简要说明。

剑形态

剑形态共分为短剑、长剑和巨剑三种，不同形态的剑操作方式有比较大的变化，而且在对付不同荒神时，对剑的正确选择可以做到事半功倍的效果，因此三种形态的剑的操作方式都应该熟悉掌握。用剑攻击敌人可以蓄积OP槽（铳形态发射子弹时需要消耗的能量槽）。

短剑

敏捷是其最大的优势，在实战中可以进行快速的连续攻击，超高的连击速度和输出使得操作非常稳定。拥有“强制回避”和“强制跳跃”这两项能力，能在攻击的时候使用冲刺与跳跃强制取消攻击硬直，攻击速度快，可以很方便地应对各种荒神，并可以利用组合多变的攻击方式给予敌人要害部位以痛击。不过由于攻击力和属性值较低，攻击时很难对敌人造成硬直，适合与身手灵活的敌人交战时使用。

长剑

攻击力和攻击速度平均的武器，ST消耗较快，最大的特点是拥有炮击系统，一轮攻击结束后使用R键+□键可使出炮击，同时取消攻击后的硬直。普通连段最后一下替换成炮击后，可以继续接上普通攻击形成无缝连击，但会消耗OP。重攻击时会使站位产生很大变化，初上手可能会有些不适应，熟练使用后可以做到回避敌人攻击的同时进行反击。

巨剑

单发攻击力和破坏力非常高的武器，长按□键能使出蓄力攻击，破坏力极强，但是会消耗ST，需要时刻注意自身ST的残量。攻击手段不多，但是高攻击力和破坏力很容易把对方打至硬直，运用得当可以使敌人进入无限硬直的状态。劣势也很明显，就是攻击速度很慢，在对付一些身手灵活的荒神时，会显得极为不利。拥有“强制防御”能力，可以在攻击的时候按R键+○键强制取消当前攻击并进入防御状态，这样就不会因为出招过慢而被敌人攻击到了，这也是使用巨剑时必须掌握的技巧。

铳形态

利用神机铳身部位攻击的形态，铳形态同样分为三种，分别是狙击枪、机枪和大炮，其特点便是通过消耗OP发射的弹药在远程对敌人进行打击。弹药的种类很多，需要在基地的服务终端里自行研发，由于这次的资料篇加入了回复弹，玩家甚至可以做出既可攻击敌人又可给同伴进行回复的子弹。铳的伤害不仅会因为使用的武器类型不同而发生变化，而且也会因为弹药的差异造成不同的效果。

大炮

速射性能最差射程最短，但是修正值高且破碎效果极佳，适合使用爆发系和放射系弹药对敌人的弱点部位进行输出。

狙击枪

拥有最远的射程，比较适合使用光线系弹药进行攻击，其优秀的贯通属性可以对光线系弹药做出很好的修正，令其发挥最大的效果，不足的是速射性能低下，比较适合单发。

机枪

拥有较好的连射性能，适合使用弹丸系弹药进行攻击，此类武器破碎和贯通属性适中，在面对弱点不同的荒神时能派上比较大的用场，缺点是伤害不高，中规中矩。

作战方针

跳跃&回避

跳跃和回避是游戏中非常重要的两个动作，这也是《噬神者》重视动作要素的表现之一。在进行任务时，不少比较高的地方都需要利用跳跃才能到达，而且本次的资料篇中对荒神的技能判定做了很大的改动，导致很多荒神的攻击（蝎子摆尾、鸟神滑翔）也可以用跳跃来躲避。进入爆裂模式后，在空中再次按×键还可以使用2段跳。回避则是使用铳以及短剑、长剑时会经常用到的，主要用到来躲避荒神的攻击，资料篇里荒神的动作普遍变快，因此回避这个动作的利用率又上升了不少。需要注意的是回避动作没有无敌时间，主要用于拉开和荒神之间的距离。跳跃和回避都会消耗一定量的ST，因此玩家一定要注意自己的ST槽，以免陷入疲劳状态。

防御

神机除了具备攻击能力外，同样可以用来防御，在战斗中同时按下○键和R键就可以展开盾牌防御敌人的攻击了。盾牌同样分为三类，分别是小盾、轻盾和大盾，三种盾牌的区别在于展开速度与伤害减轻能力，小盾展开速度最快，可以迅速保护玩家，但是减轻伤害的作用低；轻盾算是居中的类型；而大盾展开速度慢，不过可以很有效的减轻荒神给予玩家的伤害。除了减免伤害的区别外，三种盾牌的防御范围也有所区别，但即便是大盾也无法防御来自侧面和背后的攻击，因此在战斗中一定要保证防御的攻击是来自正面。防御成功后会消耗一定量的ST，消耗多少体力取决于盾牌的防御值。所剩耐力如果小于防御所需要的数值，角色的防御会崩坏。

新增的作战技能

这次的资料篇中新增了一种带有“B”字的技能，这些是在爆裂模式才能触发的技能，大部分制御芯片都会附加多种“B技能”且多为有益状态，所以在本作用爆裂模式进行战斗就显得尤为重要，作战前针对所要讨伐的荒神选择不同的技能也是取胜的关键。



战斗指令

资料篇新增的系统，玩家可以通过战斗指令给NPC下达命令，指令分为广域集合（发射信号弹）、狭域集合、全员分散和索敌强袭。本作NPC的AI有了大幅提升，配合这些指令相信会对战斗帮助不少，下面简述下这些指令的作用：

指令	说明
广域集合	可以很快速地召集全地图内的同伴，不管NPC所处战斗状况如何都会立刻向玩家所在地点进行移动。
狭域集合	在某一区域和荒神交战时使用的指令，可以快速令陷入被围攻的NPC跑到玩家所在的安全位置。
全员分散	令NPC在全地图内分散行动，在和荒神交战时AI自动以回避为主，适合牵制同屏出现的荒神。
索敌强袭	全区域探索的指令，发现荒神后马上进入交战状态，系统会自动根据玩家所处状况决定是否给予帮助。

爆裂模式

前作就存在的模式，不过本作对该模式进行了大幅强化。使用噬神攻击命中敌人的时候，神机会吸收被攻击荒神的细胞并短时间内对角色自身的各项能力进行强化，对自身攻击力、跳跃力、冲刺力等各项能力进行小幅度提升并且可以使用二段跳。使用噬神攻击的方法有两种：一种是长按△键，命中之后可获得一种荒神弹（共计3发），获得的弹药种类根据敌人不同而有所差异，在铳形态下同时按R键+△键可发射荒神弹给队友使之进入爆裂模式，也可以将其发射出去对荒神进行攻击；另一种是在攻击的连招中使用R键+△键，以这种方式命中荒神后获得的荒神子弹只有1发且爆裂模式时间减半。荒神死亡后使用噬神攻击可以剥取荒神的素材。

新荒神讨伐手册



汉尼拔（ハンニバル）

资料篇中的全新荒神。有着迅猛的攻击速度以及霸道的攻击范围，气势十足的攻击是其个性鲜明的体现。

弱点：冰、雷

动作分析及应对方法	
劫火球	追踪属性较弱的火球攻击，但是火球本体比较巨大，依旧很容易被命中，如果发动的时候正好站在它前方最好还是防御。
拔剑飞刺	左手拔出火剑，跳跃到空中高速插向玩家。速度非常快，追踪性极强，整个身体以及火剑插到地上造成的火花都有攻击判定。在它左手拔出火剑的动作时不要动，等其跳起直到插下那一段时间才是回避的时机，把握不好回避时间的玩家建议防御。
影炎	直接从玩家脚下召唤出火柱的攻击，预备动作是左手积蓄火焰，然后拍地，看见预备动作后马上离开原地就不会被攻击到。这招发动过程中汉尼拔不会做别的动作，是进行攻击的好机会。
摆尾	准备动作是尾巴卷起，做出预备摆尾的姿势，然后使出约270度的摆尾攻击，右前方位置基本上是攻击的死角。
冲刺	高速冲刺，带一定追踪属性，且全身都有攻击判定，愤怒后双爪的攻击判定加大。准备动作是前肢离地，但发动速度快，一定要及时防御。
二连拳	左右两段挥拳攻击，发动速度极快，几乎无法预测动作，尽量选择防御，并且尽量不要站在其正前方。二连拳发动之后会有一个威吓动作，这时候是攻击的机会。
挥拳	左手挥拳攻击，发动很快，一般站在前方攻击的玩家都会来不及防御或者回避，站位靠右会比较安全。
吐息	前方扇形的喷火攻击，一般来回两下。准备动作比较明显，看到它前爪撑地，仰头时就要马上跑到它旁边，来不及离开要马上防御。只要及时跑到它身边就是攻击它的绝佳机会，可以在它旁边捕食或者使用大剑蓄攻击力。
双剑乱舞	汉尼拔第一次发怒之后才会使用的招数，最具威胁的攻击手段。准备动作是双手拔剑，然后使出攻击范围非常大的5连斩击。位置近的玩家看见它的准备动作后想逃也逃不了。这时马上防御才是正确的做法。如果不熟悉具体判定范围的话，推荐等对方停止攻击后再靠前。
后空翻	汉尼拔调整位置的手段，没有攻击判定，使用后会瞬间出现在玩家背后，但掌握好位置的话反而可以进行攻击。
逆鳞	背部逆鳞被破坏后才会使用的招数，准备动作的时间非常长，它会慢慢升起，升到高空之后变成火柱，然后再向四周发射4条火柱，一共重复3次。这招攻击范围非常大，而火柱出现的位置是没有规律的，全场没有绝对安全的地方，因此需要玩家不停躲避或者防御。当火柱结束后它会降落后并做一个威吓动作，这同样是绝佳的攻击时机。

打法分析

汉尼拔的动作快、攻击范围大，大部分招式不好回避，因此一定要注意防御。不追求部位破坏的前提下，在它右手位置进行攻击会比较安全。侧面与后面等位置能够有效回避它的劫火球，拔剑飞刺一般也不会打中这两个位置。二连拳、冲刺则只要看见预备动作后马上躲开就行了。

TIPS：汉尼拔的素材中要数“真龟の角”以及“真龟石”最为贵重，特别是前者相关刀身都会大量用到，不过这个素材即使破坏头部奖励的几率也很低。不过等通关之后会有打打汉尼拔侵蚀种的任务，这个任务会固定奖励一个“幻影龟角”，用这种素材能够交换到三个“真龟の角”。

汉尼拔侵蚀种

新荒神汉尼拔的加强版。动作基本上跟汉尼拔一样，部分招式会有所加强，例如笼手改成右手，单手挥拳、二连拳、摆尾与原版左右颠倒；劫火球强化成坏火球，除了颜色不同外，还会以扇形方向发射三个，而且范围更大；影炎这招不再在固定地方召出火柱，而是会召唤出锁定一个玩家并追着玩家跑的旋风，一定时间后才会爆发造成伤害。

弱点：冰、雷、神

打法分析

总体来说跟原版的汉尼拔打法差不多，只不过跑位建议从右边改为左边。影炎的改动最大，召唤出追踪玩家的旋风之后会跟随玩家很短的一段时间，要躲开这招很简单，只要不停往两边跑就行了，关键是影炎出现攻击判定之后的一瞬间汉尼拔会再给玩家进行一次追加攻击，比如冲撞、坏火球等，所以逃跑的同时要注意敌人的动作。



文 酷洛洛

ACE COMBAT X2 JOINT ASSAULT

エースコンバットX2 ジョイントアサルト

全球经济危机余波未冷，隐藏在现代投资商业背后的诡计，如今正导致世界混入一片恐慌。当阴谋与战争一触即发之际，翱翔在天际的你，能救万民于水深火热之中吗？

在上辑《PSP专辑》中已为大家介绍了游戏的基本操作与收录武器。而本篇攻略将为大家详解流程攻略以及各种收集要素。

STG	皇牌空战X2 联合突击 エースコンバット X2 ジョイントアサルト		
NBGI	2010年8月26日	日版	1~8人
5229日元	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

系统菜单

CAMPAIGN：战役模式，包括任务攻略、格纳库、存档、设置等游戏中各种主要功能。

DATA VIEWER：数据阅览，可查看开启的各种资料，音乐、战斗录像、勋章、机体出击数据和各任务的完成状况等。

VS MODE：联机对战模式，提供六种对战规则。

PLAY DATA：玩家数据，在此可以新增、读取和删除玩家存档。

OPTIONS：设置，包括画面、操作、声音、自动存档、数据安装和语音设置。

战役模式菜单

ミッション攻略／Select Mission：任务模式，其中按○进入单人模式、□为无线联机模式、△为网上联机模式。单人模式后按R为自由任务，可以重新挑战之前完成过的任务（联合作战任务出外）。

总合ブリーフィング/Briefing：查看下个任务的作战会议影像。

ハンガー/Hangar：格纳库，用于买卖各种机体、特殊武器、零件以及进行机体改造。

セーブ・ロード/Save・Load：游戏存档的记录和读取。

オプション/Options：设置，与系统菜单不同的是，这里不能设置游戏的语音。

パイロットカード/Military ID：驾驶员资料卡，显示玩家的当前信息。

TGT单位



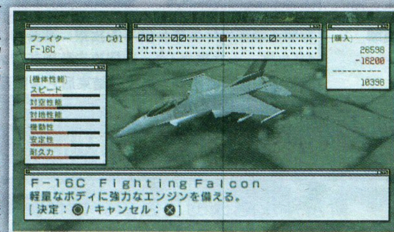
TGT就是指任务的摧毁目标，一般情况下，只要摧毁任务中所有的TGT标示单位就能完成任务，其余的非TGT目标不影响任务的完成，而其中大部分任务都以完成时间为评级标准，因此想快速完成任务，就要有针对性地攻击TGT目标，不要盲目攻击。

任务评价

任务的评价由低到高分为D、C、B、A、S五等级，获得S级的条件根据任务的类型会有所差别。其中对空战和对地战等任务只取决于任务的完成时间，因此全力消灭TGT目标即可；涉及目标护卫、守护城市的任务则取决于保护对象的受损程度，画面右上方的MPG值降幅越少评价越高；Mission 09/10/13/14这类带据点破坏性质的任务，评价高低取决于完成时的所得PTS的多寡，要获得S级评价就要尽可能清除地图上的所有目标。另外本作加入了中途继续游戏（途中から再开）的功能，即使玩家在游戏中途任务失败，也可以在从当前阶段重新挑战，相当体贴。不过各位要注意，选择中途继续会降低玩家在本任务中的评价，导致无法获得S级，因此要挑战S级评价，任务失败时只能选择重新开始（最初から再开）。

如何开启所有武器

除部分特殊机体外，初期机体都只配备两种武器，开启数最多为8种，随着武器携带次数增加，对应的同类武器也会逐渐开启，虽然不再明确区分普通武器和特殊武器，任务中玩家可以同时装备两种普通武器和特殊武器，但开启武器的条件还是与当前使用的武器的种类挂钩。STDM、HACM、LGWM、HVWM为普通武器，其余均为特殊武器，开启的武器种类与任务时配备的武器种类相对应，如果在任务中玩家同时配备一类武器，就会造成另一类武器的携带数无法累计，导致完成任务后不能开启，因此开启所有武器最好的办法还是普通、特殊各携带一种。



共同攻略任务

通过联机，部分分支任务可以让玩家同时完成，例如M03&04、M09&10等，在这些任务中，玩家们并不是在同一场景内作战，而是分别位于两个分支任务中进行互助作战，而双方的作战表现对对方的局势都会造成影响。

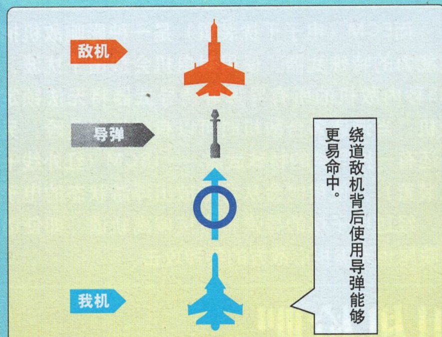
皇牌机师速成手册

如何判断导弹的命中情况?

使用STDM（普通导弹）时，射程到达1500就会进行自动锁定，锁定成功后发射，导弹就会自动追踪攻击敌方目标。虽然追踪过程无需玩家操心，但导弹的诱导能力并不如想象中百发百中，空战中更是如此，这时我们可以根据敌我两机的位置来判断命中的可行性。

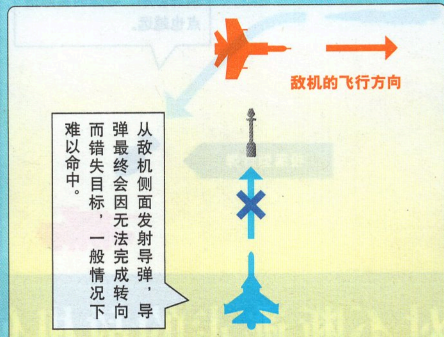
情况一 敌机在我机前方

当敌机背对我机时，无疑是最好的攻击时机，加上导弹自身的诱导特性，即使敌机进行移动也能大多命中，这也是空战中最基本的追击要点。



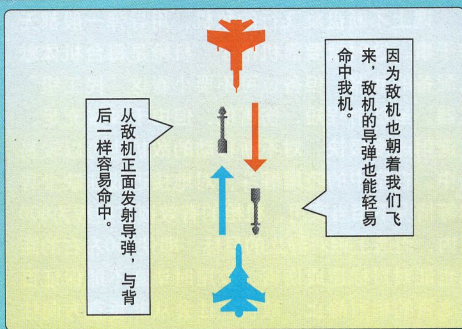
情况二 敌机在前方侧对时

如图所示，尽管敌机就在眼前，但由于敌机从侧边飞行的原因，导弹的飞行方向与敌机飞行方向垂直，这情况一般无法命中。这时可以慢慢绕道敌机背后，接近进行机枪攻击。



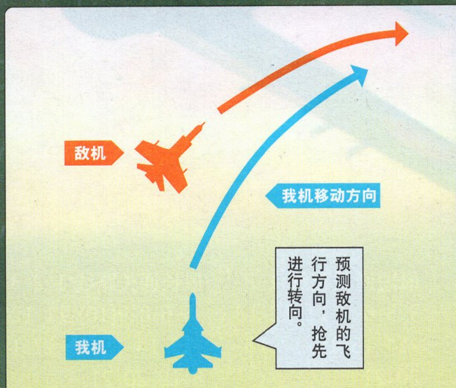
情况三 敌我双方迎面而来

当敌我双方迎面相对飞来时，发射导弹的命中率与从背后发射相同，而且由于两机距离急速缩短，理论上甚至更高，这种情况简称"迎头"。但因为敌方的导弹也能轻易命中我机，这时双方的优劣势是均等的。这时当到达导弹射程并成功锁定后就应立即发射，然后迅速将机身往外转向，如果有射程较长的导弹，这时就可以先发制人，但如果是使用的HACM这种短射程导弹，情况就会恰恰相反，建议优先回避。



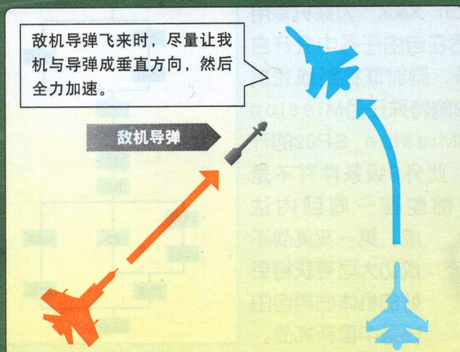
追不上敌机? 看清敌机的飞行方向!

要导弹命中敌机，从其背后攻击是可是基本，但不知如何追击敌机的玩家相信也不在少数吧。关键要预读预测敌机的逃跑方向，通过雷达与实际画面确认敌机的飞行方向后，抢先一步转向以缩减两机的距离，这时再发射导弹就能进一步提高命中率。



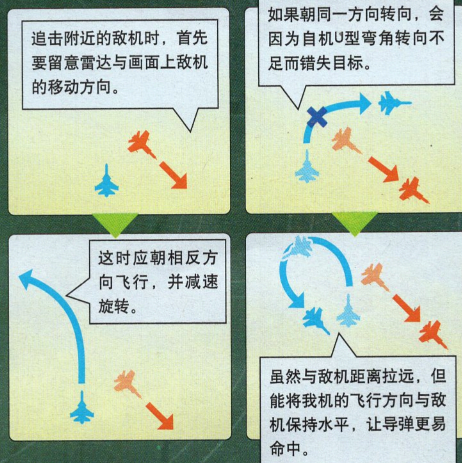
躲不开敌机的导弹? 侧对导弹加速甩开吧!

当听到导弹的锁定警报后，有时即使不断回旋翻转也未必躲得过。这里注意要通过雷达确认是哪台敌机向你发射导弹，确认后如图所示，将机身保持与导弹飞行方向成垂直角，再加速飞行即可甩开。当敌机位于我机正上方或正下方时，雷达难以确认情况，这时就要借助长按△的敌机锁定视觉来判断。



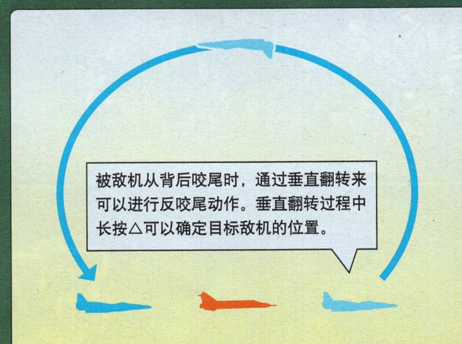
如何从正面咬尾?

空战中从背后追击敌机，我们称之为"咬尾"，这时是用导弹展开攻击好时机。如果敌机在后面，按照上面的方法，然后只管使劲追就可以了，但如果敌机从你附近擦身而过，敌机就很容易飞出视线范围，从而难以追击，这时可以参考以下方法。



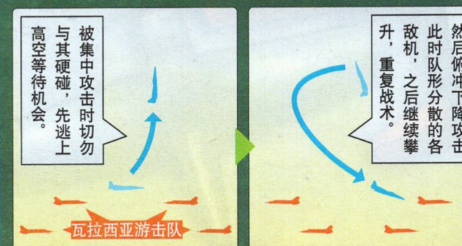
被反咬尾怎么办?

要是被反"咬"的时候该怎么办？如图我们可以往上进行360度翻转。这样有两种好处，首先可以躲避敌机从背后发射的导弹，然后还可以进一步展开反咬尾。当然要如图那样轻松绕到敌机后面，对我机的机动性要求相当高，但即使无法短时间内翻转，也可以通过长按△捕捉当前敌机的位置，然后准备反击。



被围攻怎么办?

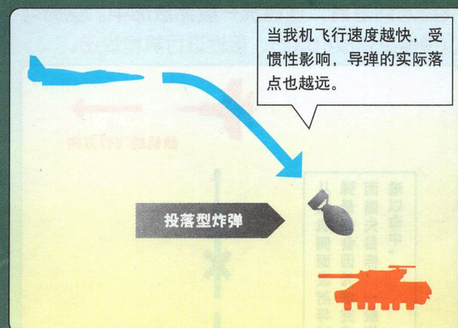
战斗中不时都会遭到敌机的围攻，本作最典型的就是瓦拉西亚游击队的四机同时攻击。当多台敌机迎面攻击甚至前后攻击时，最佳的回避方式就是朝高空加速攀升，当到达一定高度后就可以翻转俯冲，利用高空优势如同老鹰一般攻击低空飞行的"猎物"。

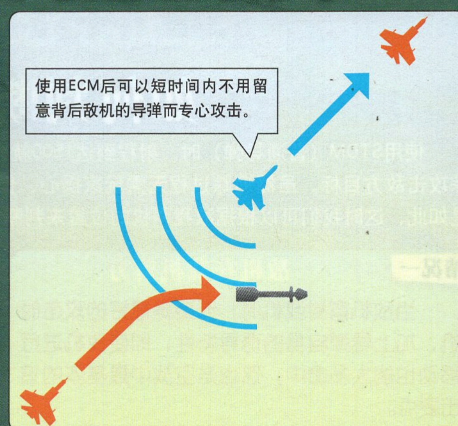


导弹以外的武器怎么用？投落型炸弹与ECM

UGB、FAEB这类对地武器我们可以归类为投落型炸弹。主要用于破坏敌方的地面单位和目标建筑。使用这些武器时飞机下方会出现预测着地点，但这并不代表炸弹投落时的绝对着落位置，根据地形的高低、我机的飞行速度，其着落点都会出现变化。当攻击防御较高的地上设施时，先后使用投落型炸弹和导弹可以给与重创。

另外这里提一下RCL（火箭发射器），该武器发射时并非抛物线着地，而是直线飞行，只需将我机正对敌方目标，并将目标置于预测点正中央即可发射。





而ECM（电子干扰装置）是一种影响敌机捕捉能力的特殊武器，使用时自机会放出干扰波，约5秒内敌机的所有导弹等诱导武器将无法锁定我机，当遭遇多台敌机时可以有效摆脱危险；另外还有一种同类的特殊武器——IRCM（红外线干扰装置），使用时会从背后放出浮游状态的电子球，经过电子球的导弹将直接偏离轨道，即使遭到咬尾也无需担心敌方的导弹攻击。

对不断逃走的敌机使用机枪吧

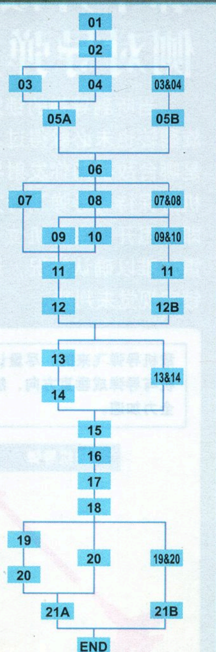
遇上不断盘旋飞行的敌机，用导弹一般都无济于事。这时就要靠机枪了，机枪是每台机体默认配备的武器，但各位可不要小看这“民工级”武器。虽然射程短，伤害低，但由于弹量充足，且连射速度极快，对不断移动的敌机也可以较易击中。在空中的咬尾缠斗、对地接近战和缺少导弹等情况下相当实用，机枪的有效锁定射程为800以内，而遇上相对静止的目标，即使950左右的距离也能对目标造成伤害。咬尾时毕竟不能保证百分之百的相对静止，敌机往往会从非垂直方向往外逃离，这是就要预读敌机的飞行轨迹，如下图敌机正朝画面右上方逃离追击，这时可以将机头对准敌机飞行方向稍前一点的位置，然后开火，命中，敌机击落。



攻略篇

主线流程分支一览

故事模式的战役任务包含各种分支，要完成所有非联机专用任务至少需要完成二周目的内容，右表为主线流程的分支表，其中表右侧的“Mission X&X”为联机专用的共同攻略任务，完成后在自由任务中会开启相应的分支任务，同时联机路线完成与否，不影响特殊任务Mission SP01和Mission SP02的开启。此外S级条件并不是都能在一周目内达成，第一次挑战不成功大可等获得更好的机体后再自由任务中重新挑战。



最短通关路线:1-2-3-5-6-7-11-12-13-14-15-16-17-18-20-21

最长通关路线:1-2-3-5-6-8-9(10)-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21



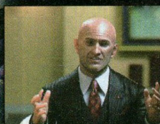
角色介绍

米罗修・斯雷玛尼
ミロシュ・スレイマニ



M42飞行中队第一小队“天狼（ライジェル）”队长，性格沉默寡言，但飞行驾驶技术相当高有实力。后因叛离与原第一小队组成“瓦拉西亚游击队”。

安东尼・奥利维耶利
アンドレ・オリビエリ



世界级大型保险企业——奥利维耶利保险公司CEO。

通讯员

刚开始玩家就要从这四人中选择其一在战斗中为玩家进行通信辅助。



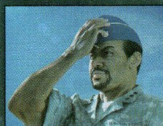



天蝎飞行队
アンタレス队



M42飞行中队第二行队，玩家扮演的正是天蝎小队的飞行员。

弗雷德里克・巴佛多
フレドリック・バ フォ ド



民间军事会社，马丁内兹安全公司所属，M42飞行中队队长。

尼古拉・杜明崔斯可
ニコラエ・ドゥミトレスク



武装组织“瓦拉西亚(ヴァラヒア)”的首领，有着亡国之恨。

全S评价流程攻略

Mission 01：Steel Axe

地点	中途岛(Midway Island)	任务类型	对空战
完成条件	摧毁所有目标（TGT）	S级条件	3分30秒内完成任务
NAMED	X-45 WATERCRASS：Phase 1最后与非TGT目标的F-4共同出现（二周目）		
迷你游戏	—		

任务概况 玩家扮演的飞行员所身处的马丁内兹安全公司获得特别许可，派遣司令官巴佛多率领M42飞行中队第一、二小队前往太平洋的中途岛周边海域，参加当地第七舰队和自卫队的联合军事演习。

要点 Phase 1为教学部分，根据巴佛多的指示进行攻击演习，击坠几台无人战斗机后会进入Phase 2，这时画面会出现数量多得几乎布满雷达的不明敌机，不过实际需要击坠的数目并不多，清除所有TGT标示的敌机后完成任务。



Mission 02：Bird Hunt

地点	东京（TOKYO）	任务类型	对空战
S级条件	5分钟内完成任务		
NAMED	X-29A KATANA：Phase 2开始时		
迷你游戏	—		

任务概况 东京上空突然出现神秘的武装势力，尽管当地自卫队已展开迎击，但由于在城市上空交火，加上敌军的巨型空中母舰，战况相当不妙。第一、二飞行队在第七舰队指挥下参加防卫战，目标要将敌军逐出东京上空。

要点 Phase 1先要击退巨型战舰“生命之水”，随生命之水的主炮发射，右上的MPG槽会减少，当MPG值至0%时任务就会宣告失败。注意飞行速度不要太快，不然调整不好可能会直接撞上去，近身时可以适当减速或加速上翻转来重新调整距离。其主炮准备发射时用两发导弹攻击发亮的排热口即可以阻止其发射，重复数次生命之水就会撤退；Phase 2会出现数批增援敌机，逐一击破即可。

剧情提要 由于生命之水的攻击，东京品川、大井埠头以及对岸的台场遭到严重破坏，随之而来的是日元汇率的暴跌，全日本进入紧张状态。向东京发动本次恐怖袭击的组织名为瓦拉西亚，其首领名为尼古拉・杜明崔斯可，所属旧东欧某共和国。有着如此军力，似乎背后有着其他的势力或团体在暗中支持。

Mission 03：Red and Black - Alpha

地点	伊豆诸岛（Izu Islands）	任务类型	对空防卫战
完成条件	掩护航空自卫队，摧毁所有目标（TGT）	S级条件	保护目标MPG值90%以上
NAMED	F-16C OSAKA：Phase 2在地图上中央附近的小岛上		
迷你游戏	—		

任务概况 武装组织瓦拉西亚分别从南北两边再次向东京展开进攻，我部队将分别飞往南方伊豆诸岛的新岛地区迎击敌军。同时航空自卫队会协力帮助，但如果自卫队被击破作战就会失败。



要点 Phase 1要在清除敌军的同时，避免航空自卫队被击坠，当画面右上方代表自卫队数量的MPG槽降至0%时任务就会失败，航空自卫队回避能力尚算可以，基本没多少风险。到Phase 2全力清除新支援的敌机后完成任务。

Mission 04：Red and Black - Bravo

地点	房总半岛（Boso Peninsula）	任务类型	对地防卫战
完成条件	掩护陆上自卫队，摧毁所有目标（TGT）	S级条件	保护目标MPG值90%以上
NAMED	MIR-2000D ONYX：Phase 2开始时在地图上的东北边		
迷你游戏	—		

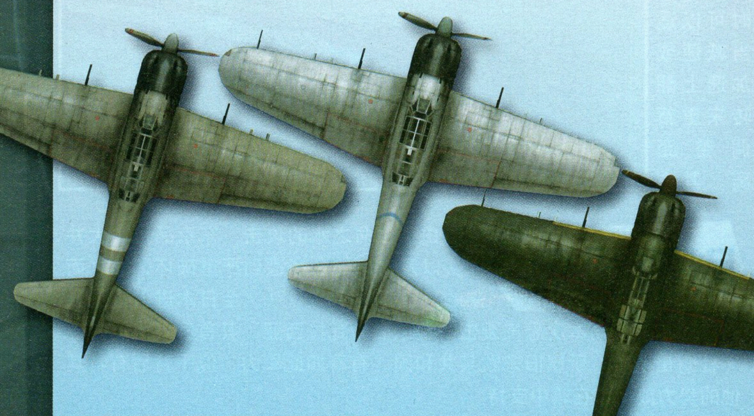
任务概况 瓦拉西亚武装组织分别从南北两边再次向东京展开进攻，我部队将分别飞往南方的房总半岛迎击敌军。同时陆上自卫队会进行支援，但如果自卫队被击破作战就会失败。

要点 首场对地战任务，相比M03的航空自卫队，该任务Phase 1的陆上自卫队友军显得非常脆弱，如果不尽快歼灭所有TGT单位，大概不用一分钟右上的MPG值就会降至0%；Phase 2要对付海面的舰艇，舰艇虽然行动缓慢，但还是会向我机展开迎击的，注意飞行轨迹不要太单调即可，摧毁所有潜艇后完成任务。

Mission 03&04　Red and Black

S级条件	各部分同Mission 03/04

联机专用任务，该任务中一名玩家负责完成M03部分，另一名玩家负责完成M04，与单独两个任务的区别在于Phase 2会出现黄色标识的敌方单位，如果不能在他们逃离区域前击倒，他们就会以敌方援护的身分出现在另一边的战斗区域。



Mission 05A：Capital Defense

地点	东京任务	任务类型	对空战
完成条件	击破敌方的巨大兵器	S级条件	4分30秒内完成任务
NAMED	MIG-21-93 BALALAIKA：摧毁BOSS机的三批对空武器后在地图西南边出现		
迷你游戏	—		

任务概况 瓦拉西亚再次入侵东京，这次还带来与上次不一样的空中要塞，他们突破了自卫队的迎击，向东京展开强攻，无论如何都要阻止其进攻。

要点 先解决几台ASH-64直升机，之后就要对付巨型空中要塞“死亡蠕虫”。这时敌方会陆续派出AJS37和F-16C战机增援，当你向死亡蠕虫发起攻击时，这些增援机就会突然从背后展开偷袭，为避免“螳螂捕蝉黄雀在后”，在攻击死亡蠕虫之前应该先将他们解决。死亡蠕虫机身庞大，且飞行速度十分快，一个上仰动作就可以躲开我机所有导弹。与死亡蠕虫的作战分为两个阶段，第一阶段要破坏死亡蠕虫的多个对空机枪（AAGUN），注意距离1400左右就会遭到迎击，由于命中率和伤害都不高，用导弹远距离逐一击破不是问题。

Mission 05B：Capital Defense

地点	东京任务	任务类型	对空战
完成条件	击破敌方的巨大兵器	S级条件	4分30秒内完成任务
NAMED	AH-64 JOLLY：摧毁BOSS机的三批对空武器后在地图西南边出现		
迷你游戏	—		



要点 完成M03&04的共同攻略任务后开放M05A强化版，任务内容一致，但任务开始时的出击地点有点区别，虽然没有AJS37和F-16C前来干扰，但死亡蠕虫比起M05A更加灵活，频繁的上仰和转向使得导弹很难命中，攻击时机为上仰过后的俯冲动作，这时飞行速度就会降下来，我们就可以集中攻击它的引擎。

Mission 06：Desert Dawn

地点	埃及	任务类型	对地战
完成条件	摧毁所有目标（TGT）	S级条件	4分30秒内完成任务
NAMED	AV-8 SPHYNX：格纳库与四台AH-64出现在金字塔顶部		
迷你游戏	起飞		

任务概况 为应对瓦拉西亚恐怖势力，M42飞行中队被暂时编入了多国治安维和军——IUPF。此前有目击报告指巨型要塞生命之水出现在埃及地区，在调查过程中，发现尼罗河一带存在瓦拉西亚的地上武装据点，天蝎小队被派遣前往消灭敌方势力。

要点 任务开始会有一个起飞的迷你游戏，有分数奖励，嫌麻烦的同学也可以按START进入游戏菜单选择（スキップ/skip）直接跳过。该任务以对地为主，适当装备对地武器会让任务过程轻松不少，至于空中大多是一些CH-47或AH-64直升机，基本毫无威胁；两个金字塔遗迹的部分TGT目标会发射SAM导弹，不过有效射程并不远，注意攻保持飞行速度就很容易躲过；清理两个遗迹的目标后地图会出现两个格纳库（HANGER），这时四周会突然出现直升机并向我机发射导弹，注意躲避。而两个格纳库只需用UGB等对地武器轰一下就能摧毁，摧毁两个格纳库后完成任务。

Mission 07：Safe Recovery - Alpha

地点	中东（油田地带）	任务类型	对空战，护卫目标
完成条件	护送救助直升机安全离开都市地区	S级条件	保护目标MPG值90%以上
NAMED	FUELCAR ZIRCON：Phase 2开始时在地图西北方的基地		
迷你游戏	——		

任务概况 在阿拉伯进行视察的国际保险检查机构（IIAO）理事遭到俘虏，IUPF特殊部队随即展开救援工作。正当救出理事，救援直升机离开现场时，突然遭到瓦拉西亚组织的攻击，目前直升机因损坏停留在都市郊外的工业设施地区。更令人头疼的是，当地的一个石油探钻厂同时遭到瓦拉西亚的占据，我部队首先要掩护IUPF重新出动的直升机前往救援，然后飞往将石油探钻厂将敌人歼灭；当救援直升机将要人救出后，再次回到油田地区对直升机进行护卫工作，直至IUPF的部队安全脱离现场。

要点 Phase 1要保护救援直升机免受攻击，其被击坠任务就会宣告失败。敌方数量不少，幸好增援速度并不快，其中第三批AJS-37会从前后两边一起夹击，不过只会使用机枪攻击直升机，因此玩家将其逐一击破即可。最后还有两台F-4E，由于此时直升机已经接近目的地，因此不构成威胁，可以争取击坠赚PTS。

Phase 2只需要将地面的TGT摧毁后即可进入Phase 3，这里的有不少F-4E战机在空中支援，比起AJS-37要灵活不少，建议优先清除，避免攻击地面TGT目标时遭到偷袭。

Phase 3要再次护送救援直升机离开，会有F-16XL、MIR-2000D以及地面的SAM导弹前来阻止，可以先解决地面的SAM再清理空中的敌机，逃离区域前还会再有两台F-4E，同样争取消灭以赚取更多的PTS。

Mission 08：Safe Recovery - Bravo

地点	中东（都市地区）	任务类型	对地战，护卫目标
完成条件	在救援直升机展开救助工作期间进行护卫工作	S级条件	保护目标MPG值90%以上
NAMED	Phase 2开始时在地图西北方		
迷你游戏	——		

任务概况 M07的另一视点，IUPF特殊部队的救援直升机损坏后，IUPF重新派出的救援直升机会从油田地区进入都市区，接载要人后将从油田地区原路返回，本次任务要求我部队期间在都市地区展开护卫工作，将周围的危险一一排除。

要点 任务途中要人乘坐的直升机若遭到破坏，任务就会宣告失败。虽然该任务以对地战为主，但空战部分其实也不少。Phase 1先清除停留在工厂的故障直升机附近的地面目标，之后不要立即上前追击增援的AH-64直升机以及坦克部队，因为在直升机附近稍后会出现RPG单位，一不留神就会被人从后偷袭。

Phase 2相当于M07 Phase 1的接力棒，在要人完成直升机换乘之前进行护卫工作，开始会有MIR-2000D和SAM炮台阻止，之后一路上会不断出现的RPG单位，因此要尽量留意地面的状况，一旦发现就要立即消灭。最后Phase 3要为救援直升机殿后，将多台的TGT目标MID-29A和F-14D战机击坠后完成任务。

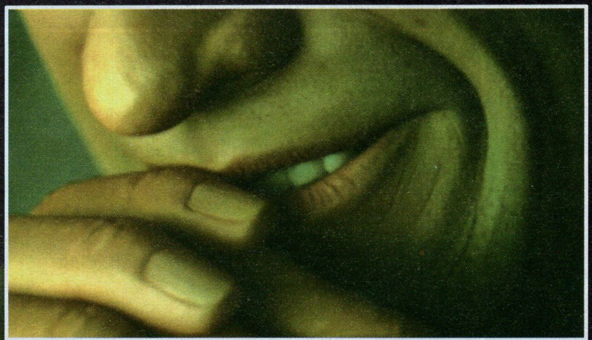
Mission 07&08 Safe Recovery

S级条件	保护目标MPG值90%以上	迷你游戏	——

要点 联机专用任务。M07与M08的玩家要轮流保护救援直升机，且期间直升机的损伤会留到下一个场景。这里M08的Phase 2增加了许多的RPG单位，动不动就送救援直升机一炮，因此负责这部分的玩家绝不要离直升机太远，否则被RPG单位轮流削弱直升机的体力后，Phase 3负责M07部分的玩家就难以保护直升机逃离战场了。另外负责M07部分的玩家在Phase 2也要尽可能多地击落黄色标识的敌机，因为这些敌机逃离战场后，会在M08的Phase 2最后阶段袭击救援直升机。



剧情提要 瓦拉西亚向伦敦宣布攻击后，欧洲的局势一片混乱，另一边的美国，某大型保险公司趁此向美国当地市民推出战争保险，并突破销售新高，该公司名为奥利维耶利保险公司，他们的CEO——安东尼·奥利维耶利，称受理战争保险只是为了让人们在这动荡时势获得一点安心，绝非借助战争大肆敛财。这时镜头转向他的办公室，奥利维耶利凝视着电脑屏幕那不断上升的公司股价，嘴角露出阴险的笑容，似乎正在考虑将下一个“斧头”投向某处……



Mission 09：Spotlight - Alpha

地点	土耳其（海峡地带）	任务类型	对地战，远距离攻击
完成条件	破坏当地的电波干扰设施（TGT）	S级条件	得分在7500以上
NAMED	C-5 GIZMO：破坏第一批TGT目标的发电设施后从地图东边出现		
迷你游戏	——		



任务概况 瓦拉西亚宣布向伦敦发动袭击，生命之水此前的行动估计也是为此而准备。尽管我部队希望尽早前往伦敦，但瓦拉西亚在欧洲各地的袭击不能视而不见。这次任务的主要目的是要协助队友破坏敌方的大型电波设施“莫纳(MORA)”，沿着海峡前往工业地区破坏当地的大型发电站(POWER PLANT)，从而停止电波干扰设施的运转，帮助队友在无干扰的情况下破坏电波干扰塔。

要点 将战场上所有TGT目标摧毁即可，注意不定期发射的长距离炮，长距离炮的波及范围相当广，不过即使无法从雷达显示的炮击水品范围离开也没关系，只要上升或下降来脱离垂直攻击范围同样可以躲过，每次发射倒数前画面上方都会标出红色的垂直攻击范围，例如“1000-2000”时，将飞机驾驶飞至2000以上或者1000以下的高度就不会受到攻击了。最后会有几台TGT的战机单位，比其一般的杂兵要灵活不少，将其击坠后完成任务。

Mission 10：Spotlight - Bravo

地点	土耳其（山间地带）	任务类型	对地战，电波妨碍
完成条件	破坏当地的电波干扰设施	S级条件	得分在7500以上
NAMED	SR-71 BUZZWORD：干扰电波消失后从地图东北边出现		
迷你游戏	——		



任务概况 瓦拉西亚的电波干扰设施对当地安那托利亚半岛上空、黑海、地中海、乃至达达尼尔海峡等地造成干扰，对欧洲各地海上运输造成严重影响。本次任务要求破坏当地的发电站及驻守在山岳地带的长距离电磁炮，以解除对海峡地带另一边队友的威胁，等待另一边的队友摧毁大型发电站后，前往将电波干扰设施全部破坏。

要点 由于在山间执行任务，场景比较狭窄，应尽量选择安定性较高的机体，避免低速飞行时不慎失速坠机。进入电波干扰区后将无法锁定敌方目标，诱导武器亦将失去其追踪能力，这里只能依靠雷达来判断位置，考验玩家的手动瞄准和使用机枪的水平。先要清除周围的变电设施（SUBSTATION），注意旁边有些体积细小的炮击单位，由于他们射程比机枪远，我们用机枪时要一边加速上前，赶在他发射前将其破坏，也可以手动瞄准来发射导弹，RCL也是不错的打击方式。

破坏发电站后还要摧毁附近的长距离炮，期间有敌机前来干扰，由于对方也无法使用导弹，一般不用理会。等长距离炮全部破坏后，另一边友军就会通过破坏发电站使干扰设施失效，这时诱导武器就能恢复正常。消灭空中的F-16C和SR-71后再攻击地面的干扰设施，注意干扰设施周围有大量的SAM炮台和对空机枪，不要从中央上空直接飞过，尽量绕边飞行，如果机体有配备LAGM的话，直接远距离打击即可。四个干扰设施（MORA）破坏后任务完成。

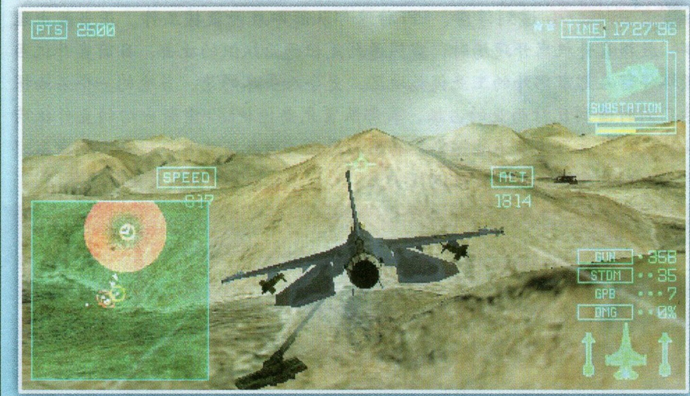


Mission 09&10 Spotlight



S级条件	得分在7500以上	迷你游戏	——

要点 同样为M09+10的联机任务。这里十分讲究玩家之间的合作，负责M10的玩家需要破坏变电设施和长距离炮，不然M09的玩家将难以让电波干扰设施停止；另外M09的玩家在破坏发电站之余也要尽量击坠黄色标识的飞机，好让M10的玩家少一点干扰。



Mission 11：Raging Sea

地点	亚得里亚海	任务类型	对空战，对舰战
完成条件	消灭驻守在亚得里亚海的敌方势力	S级条件	3分30秒内完成任务
NAMED	ICEBREAKER KRAKEN：Phase 2地图北边的码头		
迷你游戏	空中加油		



任务概况 收到IUPF部队遭瓦拉西亚攻击的报告，经调查发现，在克罗地亚的亚得里亚海沿岸地区存在瓦拉西亚秘密使用的港口，似乎他们是以此作为潜艇的据点，并为前往地中海展开攻击做准备。IUPF派遣玩家所属的天蝎小队前往进行攻击任务。另外该地区空域存在战斗机部队，因此需要选择同时适用空海两面的机体。

要点 任务一开始有个空中加油的小游戏，和起飞一样可以跳过，不过为了得分奖励，推荐玩家玩一下，贴近加油飞机时保持580左右的速度，固定位置后维持一定时间就会进行加油。

Phase 1先清理两批杂兵敌机，之后叛离M42飞行中队的天狼小队就以“瓦拉西亚游击队”的身分出现在玩家面前。他们由SU-27、TND-IDS、MIG-29A、F/A-18E四台战机组成，飞行和转向速度都非常快，STDM一般都难以命中，推荐使用HACM、QAAM等高命中武器，击中数次后他们就会撤退。

Phase 2只需摧毁TGT目标的潜水艇即可完成任务，注意该潜水艇的燃料气化弹头导弹，当导弹射上天空后会锁定玩家，水平飞行无法回避，这时留意画面上方提示的安全飞行高度，例如“1000以上”时，我机就应该攀升至1000以上的高度，这样就能躲过导弹了。潜水艇上浮发射导弹期间是攻击的好时机，两轮攻击基本可以了结。

Mission 12A：Nightwatch

地点	伦敦	任务类型	对空战
完成条件	消灭驻守在亚得里亚海的敌方势力	S级条件	保护目标MPG值90%以上
NAMED	GUNBOAT OFFSIDE：击坠开始两台SU-27后出现在地图中部大桥下的船只		
迷你游戏	舰上降落		



任务概况 瓦拉西亚正式向伦敦发动袭击，现在友军已经前往当地展击。敌军的主力是此前进行东京袭击的航空要塞“生命之水”，虽然还没发现东京袭击事件以外的新武器，但依然不能松懈。

要点 Phase 1生命之水会用镭射炮（LASER）攻击地面的设施，当画面右上的MPG值降至0%任务就会失败。它两侧和中央的镭射炮发射前会先进行充电，炮口发光时就是攻击时机，破坏所有炮口后就可以进入Phase 2。另外由于生命之水行动缓慢，期间会有电波干扰，适当时候可以上前用机枪扫射。

到Phase 2生命之水将开启对空炮门，不时还会将机头朝上，利用顶部的对空机枪进行射击，而它的对空镭射炮威力惊人，一旦被锁定就应该立即俯冲至比它低的飞行高度。当进行镭射锁定时，机翼两侧的武器控制装置（FCU）就会打开，这时朝两个控制装置分别发射两发导弹就可以破坏。之后再破坏新打开的对空机枪（AAGUN）和控制装置，生命之水就会开启剩余的所有武器，最后再将其顶部中央的镭射发射口破坏即可完成任务。完成后有舰上降落的迷你游戏，由于战舰的空间相比陆地要狭窄得多，降落时速度需谨慎控制。



Mission 12B：Nightwatch

S级条件	MPG90%以上
NAMED	F-15E MR.8：Phase 2清除BOSS身上的TGT目标后于地图中央上空。
迷你游戏	舰上降落

需要完成M09&10才会开启的任务，任务目的与M12A没有区别，但难度大幅提高。难度体现在Phase 2，虽然M12B没有了断断续续的电子干扰，但生命之水自身却搭载了红外干扰器（IRCM），控制装置被破坏后就会不断放出闪电球状的干扰器，这时玩家发射的所有追踪武器全部都会偏离轨道，机身接触到这些闪电球时也会受到少量伤害，应当可以适当回避，等闪电球飘走后再进行攻击，必要时可以在400距离贴身用导弹或RCL手瞄攻击顶部中央的镭射炮口。

此外M12B还有Phase 3，作为最后阶段，生命之水会飞上高空使出主炮“巴罗尔（BALAUR）”，当其背后的发射口冒出光芒的时候就是攻击的时候，由于已经没有对空机枪的干扰，全力贴身攻击都没有问题，破坏主炮后完成任务。

Mission 13：Cyclops Slayer

地点	塞尔维亚	任务类型	对地战，远距离攻击
完成条件	摧毁三所雷达台，击退瓦拉西亚游击队	S级条件	得分在3500以
NAMED	E767 TIMELINE：破坏第一个雷达设施后出现，往西北方航行		
迷你游戏	——		

任务概况 杜明崔斯企图利用的前苏联残留的核导弹独立建国，IUPF誓要阻止他的疯狂行动。同时欧洲各地还存在瓦拉西亚的剩余据点，这次任务的主要目的是进攻罗马尼亚南部的敌方要塞，破坏驻守当地的电磁投射炮。另外在塞尔维亚和罗马利亚国境交界的山间地带，发现伪装成气象观测站的雷达台，这里的雷达台为电磁炮长距离射击提供了精准的导航，因此现在天蝎小队要前往塞尔维亚对这些大规模的雷达台展开攻击。

要点 Phase 1难度不大，将建在山脉间的三台雷达台摧毁即可，注意飞行高度达2000以上就会被雷达台锁定，在对空飞弹到达目标倒数结束前，飞行高度不降回2000以下就必定中弹。

Phase 2瓦拉西亚游击队会再次出现在玩家面前，这次他们分别由MIG-31、A-10A、SU-37、MIG-14.4组成。刚碰头时对方的回避能力不高，另外当MIG-14.4飞到我机背后时，雷达会无法显示其方位，推荐优先解决；四机会不断围着玩家盘旋缠斗，可以先升上高空摆脱他们，再寻找机会逐一攻击，全部击退后将完成任务。

剧情提要

位于圣弗朗西斯科的奥利维耶利保险公司总部，看着杜明崔斯可在电视上宣称获得大量核弹头，并以此威胁世界要求建立自己的国家，奥利维耶利自知已被背叛。办公室突然传来一通电话，助手一言不发地接起话筒，传来的是某合作伙伴的叱骂，紧随奥利维耶利的手机也跟着响起，同样的指责让奥利维耶利将手机猛地往地面上一摔，清脆的破碎声伴随的愤怒布满整个办公室。当杜明崔斯可在电视上说出“金色斧头”一词时，奥利维耶利立即举起手枪将显示器打碎，愤怒之余脸上也露出鲜见的慌张，但很快又冷静下来，皆因“斧头”的主动权让他短时间内又重拾了自信，最后奥利维耶利慢慢走出了办公室……

Mission 14：Dragon Lair

地点	罗马尼亚	任务类型	对敌战，据点攻略
完成条件	摧毁电磁炮	S级条件	得分在7000以上
NAMED	YF-23 BLOODSTONE：任务开始时从地图西南边出现		
迷你游戏	——		



任务概况 破坏雷达设施后，电磁炮设施就等于没有了“眼睛”，经先遣队的调查发现，电磁炮与生命之水搭载的主炮为同型号武器。天蝎小队要从要塞的南部地区接近，在清除驻留在当地陆上部队的同时，进攻要塞给予瓦拉西亚沉重的打击。

要点 一路上清理地面和空中的TGT目标，地图上就会显示电磁炮的攻击范围，其攻击距离足以延伸至地图上的任意一角，投射范围以小弧度扇型水平扩张，被纳入射程后要尽快离开。到电磁炮附近时会受到电子干扰，破坏山上三台电子干扰装置后就可以攻击电磁炮了。先破坏其四周TGT目标的SAM导弹和对空机枪，尽量不要用机枪近距离射击，因为电磁炮头会诡异地朝我们的方向伸长展开“物理攻击”，我机一旦与其接触就会直接坠毁。最后再将巴罗尔（BALAUR）的炮头和炮身破坏就完成任务。



Mission 13&14 Dragon Killer

S级条件	同13/14	迷你游戏	——

要点 依旧是联机专用的共同攻略任务，Phase 1两边玩家的任务内容与M13和M14基本一样，其中瓦拉西亚迎击队的四台战机以黄色增援身分不断穿插在两边场景对玩家进行骚扰，在一个场景内给予一定伤害或等待一段时间就会转去另一边场景，另外原本M14的电子干扰塔以及其他非要塞的TGT目标在共同攻略任务中不会出现；当M14的电磁炮口被破坏后，M13的对空飞弹就会停止。

各自摧毁TGT目标就会进入Phase 2，这时两边的玩家要各自对付两台瓦拉西亚游击队的战机。虽然皇牌战机由四台变成两台，但难度不降反升，尤其他们那极小的转弯半径，若我机速度不够快就很容易被对方一直咬尾，因此切勿低空缠斗。可以考虑攀上高空进行俯冲攻击。武器方面准备QAAM、SAAM或HACM，以提高命中率。给予一定伤害对方就会撤退，当两边的玩家都将瓦拉西亚游击队击退后任务完成。



Mission 15 : Grand Flight

地点	土耳其(山间地带)	任务类型	操纵客机/目标护卫
完成条件	驾驶客机到达目的地	S级条件	6分30秒内完成任务
NAMED	F117A NIGHTHOWL：通过峡谷后在前方上空与出现，可通过联机让负责掩护的队友将其击坠		
迷你游戏	降落		


任务概况 特殊任务，IUPF的相关要人无法从瓦拉西亚势力范围离开，因此IUPF指派玩家驾驶承载要人的波音747客机飞离该地，另外奥利维耶利保险公司的CEO——安东尼·奥利维耶利也在飞机上。注意路上有电子干扰设施以及瓦拉西亚的残留部队。

要点 玩家驾驶的波音747 200B没有任何的武器，这里完全是考验玩家的操作技巧，不过在普通操作模式下几乎毫无难度可言。

Phase 1为剧情描述，听完奥利维耶利的一阵冷嘲热讽后发现有导弹往747客机飞来，全速飞行就不会中弹了，之后要降下飞行高度走低空的峡谷路线。

Phase 2的峡谷路上注意飞行高度不能超过1000，长时间超出限定高度就会被导弹锁定，从而任务失败。期间有直升机、对空机枪向747攻击，多少会受点损伤，尽量全速前进。推荐将飞行高度保持在900~950之间，可以躲避绝大部分的直升机和对空机枪的攻击，越过第一个大桥后有两条路线选择，左边到达时间比较长，但只要按照上面所说的飞行高度基本毫无危险；右边到达时间比较快，但敌方直升机数量会比较多。飞过这段路后高度限制就会解除，但前方会有大批地面与空中部队，更有F-14A战机，可以攀升至4000以上的高空，这样就可以完全回避地面的对空武器，再用急升急降的波浪形飞行方式躲避空中部队的导弹，到达目的地后就安全了。

最后还有一个降落飞机的附加任务，有分数奖励，但和其他迷你游戏一样可以跳过。降落时要一边减速，一边以接近水平飞行的状态慢慢贴近跑道，不要一下子将机身朝下倾斜，不过在普通操作模式的辅助下难度依然不大。

Mission 16 : Blockage

地点	土耳其(海峡地带)	任务类型	对空战、对舰战
完成条件	阻止运输机的前进	S级条件	得分在10000以上
NAMED	Tyhoon ELEMENT：核燃料从直升机换乘到船只后出现在地图中央位置		
迷你游戏	——		


任务概况 瓦拉西亚的核燃料运输直升机正接近达达尼尔海峡，这些核燃料可能是瓦拉西亚在攻击伦敦期间，从兵器拆解工厂中带出来的高浓度钚，估计他们要用这些燃料来增强核导弹效果。天蝎小队要设法在不攻击到运输直升机的情况下阻止其前进，为友军布下包围网争取时间。

要点 开始要不断击坠在核燃料运输机周围护航的AH-64，让运输机在没有支援的情况下暂时停止行动，因为机枪很容易误中运输机，任何一台运输机被击坠任务都会失败，尽量用导弹去清理。运输机停止前进时敌军会派出多台AH-64前来支援，注意不要在AH-64身边低速贴身盘旋，因为直升机可以原地旋转，我机很容易遭到导弹的攻击，可以等待他们与运输机会面后再用导弹消灭，如此重复直至运输机到达海岸。

运输机降落至港口后会将核燃料转移至运输船企图摆脱我方的拦截，此时敌方会有地面和空中的支援，消灭援军后同样不能射击运输船，要根据游戏指示的攻击时机破坏运输船经过的护航舰，才可以让运输船停止一段时间。空中不时会有敌方F-16C的支援，不过其回避能力不高，基本没什么威胁。破坏四艘护航舰后，友军的包围网就会完成并将运输船截下，这时任务亦宣告完成。

Mission 17 : Sanctify

地点	中亚	任务类型	对空战/据点攻略
完成条件	压制瓦拉西亚要塞上空，并破坏要塞中心的导弹发射设施		
NAMED	RAFALE M HAYATE：Phase 1击坠MIG-1.44（Sule Jmani）后从地图西边出现		
迷你游戏	舰上起飞	S级条件	5分钟内完成任务


任务概况 瓦拉西亚利用核导弹威胁各国企图建立国家，天蝎小队这次要入侵瓦拉西亚的总根据地——前苏联的核导弹仓库要塞，破坏发射装置使导弹无法发射，歼灭瓦拉西亚组织。此外期间由斯雷玛尼率领的瓦拉西亚游击队会前来阻止我方。

要点 Phase 1一出来就是皇牌机师战，斯雷玛尼带领的瓦拉西亚游击队依旧十分难缠，推荐使用搭载XLAA或QAAM的高速战机出击，如果有SASM会更加轻松。

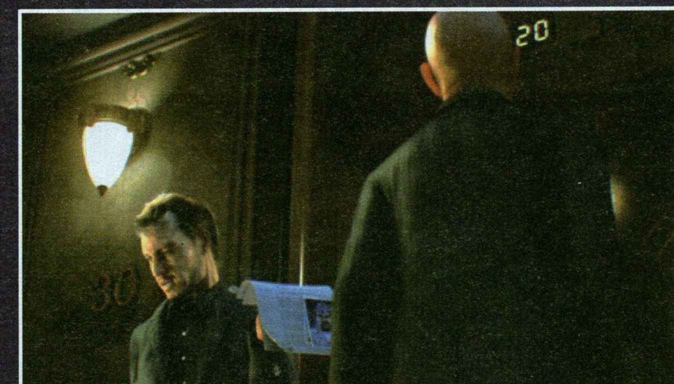
首先要击坠斯雷玛尼的MIG1.44，迎面对射时使用STDM的话他会直接翻转躲过，因此推荐命中较高的QAAM和SASM，对射过后MIG1.44会盘旋飞行一段时间，这时速度会降下来，是咬尾追击的好时机；另外MIG1.44从水平方向远离玩家的时候，若使用XLAA从4000距离直射过去，当其折返的一瞬间就会全部正中。击坠MIG1.44后另外三台战机就会处于混乱状态，用STDM也能轻易击中，逐一击破后进入Phase 2。

Phase 2要进入要塞的中央控制设施，一路上破坏通道的开关(SWICH)进入内部，由于要塞通道比较狭窄，因此飞行速度要适当放缓下来，避免因无法转向而撞机；其中第二个通道的开关在路上第二个圆柱设施的顶部，低速上仰就可以发现，最后再破坏两个TGT标示的中央控制设施（FACILITIES）完成任务。



剧情提要

在庆祝酒会上投资者们谈笑风生。因为尽管杜明崔斯背叛了投资者们，但奥利维耶依然将黄金之斧计划（GA计划）处理得井井有条，更将局外的知情者一一清除。而奥利维耶利冷冷地走出酒会，此时在电梯旁等待他的是瓦拉西亚游击队队长——斯雷玛尼。斯雷玛尼将有关巴佛多的报告递给奥利维耶利，并告知巴佛多和天蝎小队洞悉了他们背后隐藏的GA计划，并且为阻止计划进行准备前往美国，奥利维耶利并没有收下报告书，在要求不惜一切代价消灭这些知情者后，从电梯离开。



Mission 18 : Alarm Clock

地点	中途岛	任务类型	目标防卫
完成条件	保护军用飞机并摧毁所有TGT目标	S级条件	保护目标MPG值90%以上
NAMED	C-17 EXPRESS：清除第一批TGT目标后从地图西边出现		
迷你游戏	起飞		

任务概况 歼灭瓦拉西亚势力后，M42飞行队就从IUPF正式脱离，现在正乘载马丁内兹公司运输船前往中途岛，准备补给完毕之后从空路飞往美国。由于马丁内兹公司的上层有可能参与GA计划，因此巴佛多打算秘密进行。这时补给途中停留在中途岛的军用飞机突然遭到不明敌方部队的包围，此时巴佛多也身在其中，似乎有人想将得知此计划的巴佛多和天蝎小队灭口，立即展开防卫行动。

要点 开始时有起飞的迷你游戏，任务过程若军用飞机（CANOPUS）遭到破坏将宣告失败。Phase 1首先要击坠包围军用飞机的6台战机，要尽快解决，因为Mission 05的BOSS——死亡蠕虫稍后将前来增援。与死亡蠕虫迎面时千万要小心，它会借助自身灵活的机动性，用庞大的机翼撞向我机，一旦碰上我机必定坠毁，中途出现的敌方战机适当应付一下，将死亡蠕虫机上依次出现的武器舱(WEAPON BAY)和两侧的引擎（ENGINE）破坏即可将其击坠，其余的增援敌机也会一起撤退。

Phase 2面对的是两台死亡蠕虫，按照之前的方法先后击退，之后两台死亡蠕虫就会放弃攻击军用飞机而靠在一起集中攻击我机。虽然对方的对空机枪威力并不高，但数量较多，使用射程较远且多目标的XMAA或XLAA的话会让战斗轻松一点；途中死亡蠕虫会用对空导弹进行迎击，适当提速翻转就可以摆脱导弹的追踪；但切勿进行近距离缠斗，两架大型机体会轮流用那巨大的机翼展开"物理攻击"，一旦被击中将前功尽废。先集中攻击一台，以一击脱离的战斗方式连续破坏两次其两侧引擎就会击坠。两台都击坠后完成任务。

Mission 20 : Ghost Hunt

地点	太浩湖	任务类型	单体攻略
完成条件	摧毁生命之水	S级条件	6分钟内完成任务
NAMED	SU-47 LILY：Phase 2破坏BOSS机第一批TGT武器后从地图中央出现		
迷你游戏	起飞		

任务概况 要攻击潜伏在太浩湖的航空要塞生命之水，阻止其前往圣弗朗西斯科，并将其就地击沉。此外这场战斗会在马丁内兹的地面部队从支援攻击下进行，他们所使用的导弹相比战斗机配备的更为有效，要多多利用。

要点 Phase 1生命之水的机顶装有电磁波覆膜（READS），这时机顶前方的两个气化弹头导弹发射装置（Hi-TASM）将不会受到任何伤害，破坏三个SAM后生命之水就会向地面部队发射气化弹头导弹，这时尾部中间会打开TGT标识的武器控制装置（FCU），破坏控制装置让地面部队倒数发射大型导弹，击中生命之水后发射器上的覆膜就会暂时关闭，这时就可以攻击发射装置了。第二轮生命之水停止对我机使用SAM导弹，但会有SU-37和SU-47组成的敌机部队增援，多少会受到一点骚扰，不过只要速度够快，在敌机增援没来之前就可以完成第二轮的破坏工作；第三轮增援敌机撤离，但生命之水发射SAM导弹会更加频繁，重复三轮攻击进入Phase 2。

Phase 2首先要破坏生命之水的多个引擎（ENGINE），它不时会使用红外干扰器（IRCM）闪电球对导弹造成干扰，但如果玩家有XLAM或者XMAA等远距离对空导弹，就可以在3000左右的飞行距离，在未触发干扰器的情况下摧毁引擎。

接下来部分的是重点，我们要一边躲避敌方战机的攻击，一边破坏机顶的镭射炮（LASER），由于增援敌机相当碍事，推荐将其清除后再攻击生命之水，当第一次破坏后，地面部队就会准备使用大型导弹，但在倒数的最后一秒生命之水会使用镭射炮拦截大型导弹，所以要在倒数结束前再次将镭射炮破坏，好让大型导弹将其击中，若导弹成功击中生命之水任务将完成，若阻止失败这部分就要重新进行。

Mission 19 : Desert Gust

地点	内华达沙漠	任务类型	对地战/对空战
完成条件	摧毁所有TGT目标	S级条件	5分30秒内完成任务
NAMED	F-15S/MTD KELPIE：Phase 1清除第一、二批敌机后，第三批敌方部队出现的同时在基地上空出现		
迷你游戏	降落		

任务概况 这次任务目的是歼灭袭击圣弗朗西斯科的GA计划私设军，其中在内华达山脉的太浩湖上发现有航空要塞生命之水。我们首先要前往内华达废弃空港强袭聚集在那里的私设军部队，集中攻击地面兵器，等待友军各队取得制空权后再将空港占领。注意期间太浩湖的生命之水会从远距离发射长距离电磁炮为敌方进行支援。

要点 此任务难度不大，多留意地面的SAM导弹基本可以轻松完成。Phase 1清理一路上的地面武器后，就会看见空中3台TGT目标的敌机，交战期间在另一边的生命之水会发射气化弹头导弹（Hi-TASM），注意画面红色字的垂直攻击范围提示，例如"1000-2000"时要将飞机攀升至2000以上或俯降至1000以下。击坠TGT目标的战机后就旁边就会出现敌方的地面部队，将该地区的TGT目标摧毁后雷达右下方会再出现一批地面和空中部队，其中A-10A战机比较灵活，尽量不要与其近身缠斗。一边躲避长距离炮，一边摧毁所有TGT目标后进入下一阶段。

Phase 2进入空港后将停置的战机和地面TGT目标全部清除，UGBP等大面积对地武器在这里十分管用，就算没有的话也没关系，由于地面目标几乎呈直线排列，我们可以贴地飞行然后用机枪将其一扫而空。之后会出现第二批地面部队，同时敌方战机都会前来支援，将所有TGT目标破坏后战斗结束。

Mission 19&20 Wrecking Ball

JOINT ASSAULT MISSION

S级条件	6分钟内完成任务	迷你游戏	空中加油

要点 Mission 19/20两场景的任务与单人任务基本相同，但由于牵涉到地面部队的支援，这里相当考验玩家之间的默契。

Phase 1负责M19的玩家要尽量把空中的敌机清除，这样地面支援部队才可以将大型导弹射向M20的生命之水，从而破坏覆膜让M20的玩家能有效地；而M20的玩家要尽量破坏黄色标识的武器控制装置，避免生命之水的气化弹头导弹射向M19的玩家。

Phase 2负责M19的玩家破坏地面设施后要继续清理上空的敌机保证地面部队能顺利发射导弹；M20部分在最后阶段多出不少敌机，而且难以一一清除，因此在阻止镭射炮拦截导弹阶段十分考验玩家的操作，一旦失败又要再破坏一次，只有击坠生命之水后Phase 2才会同时结束。最后再一起执行降落的迷你游戏，任务完成。



Mission 21A：Reprisal

地点	圣弗朗西斯科	任务类型	对地战、对空战
完成条件	摧毁敌方大部队，保护圣弗朗西斯科	S级条件	保护目标MPG值90%以上
NAMED	F-35 VULCAN：Phase 1击坠第三台B2攻击机后出现 UNKNOWN Olivieri：Phase 3的TGT目标的侧边		
迷你游戏	起飞		

任务概况 敌方私设军大部队从西边海域向圣弗朗西斯科进攻，包括战斗机、轰炸机、舰船等众多单位，GA——黄金之斧就是那些投机分子为了自身利益把圣弗朗西斯科作为祭品的战争计划。同时为了不让下一个"GA计划"出现，趁着战斗的混乱，地上部队会前往夺取奥利维耶利公司的地下数据中心，让GA计划曝光在太阳底下。

要点 本任务推荐SU-27等高速高机动性的机体，否则进入Phase 2就等同于自杀。

Phase 1地图会标注敌方的预测攻击点，在TGT目标靠近这些地点之前摧毁，比较难缠的是海面的战舰部队，为节省时间只要将舰身直接破坏。将所有TGT目标破坏后就要迎接最终BOSS战。

Phase 2瓦拉西亚队带来4架本作的原创战机——Varcolac，其速度和机动性自然不用质疑，由于是4对1（玩家联机除外），因此近身缠斗依然是大忌，可以攀上高空抛离他们后直接用XLAA将他们一起锁定，由于斯雷玛尼（Sule Jmani）是最后目标，因此之前他的Varcolac不会受到任何伤害，先选择其他队员下手。当剩下斯雷玛尼一人的时候剧情就会推进。

当敌方部队只剩下斯雷玛尼自己的Varcolac时，斯雷玛尼仰天大笑，并道出自己年少时被父亲卖去执行杀人任务的悲惨过去。对于斯雷玛尼而言，GA计划根本无关重要，他的人生价值就是执行任务、然后获取报酬，击败越强的敌人，报酬也越多，如今他惟一可以做的事情，就只剩下击败那多次挫败自己的天蝎小队，再一次证明自己的生存价值。

叙述身世时，斯雷玛尼的Varcolac速度也会稍微降下来一点，这时可以趁机给予他一定伤害。Varcolac飞行方式十分诡异，与他缠斗时他经常会侧飞到你的后面，甚至一边盘旋一边把飞机头面向我机发射导弹。近身盘旋缠斗对方破绽较少，而且一旦减速我机会很容易暴露在斯雷玛尼的射程范围，因此尽量选择拉开距离进行迎面攻击。可以先攀上高空再俯冲攻击，距离2500时射一发XMAA、ODMM等远距离导弹，这时斯雷玛尼必定会侧飞躲过，之后在2000、1500距离分别再放一个，不但可以限制斯雷玛尼的还击，侧飞后的停顿还会使其出现破绽，后两发会较易命中。怎么说也是最终BOSS，一定要耐心应对，反复消磨下最终必能将其击坠。



Phase 3最后帮助地面部队将TGT单位全部摧毁，游戏就完成任务、通关。

Mission 21B：Reprisal

S级条件	MPG90%以上	任务类型	对地战、对空战
NAMED	HOVERCRAFT GARNET：Phase 1消灭所有坦克部队后会从地图西边出现 UNKNOWN Olivieri：Phase 3的TGT目标的侧边		
迷你游戏	——		

完成M19&20后开启的强化版最终任务，Phase 1的防卫战地面会增加大量的SAM和坦克部队，尽量选择火力充足且飞行速度快的机体，不然会十分吃力，中途会有瓦拉西亚队前来骚扰，适当躲避导弹即可，不必追击。Phase 2的BOSS战与M21A差不多，但由于斯雷玛尼的Varcolac在这里更加灵活，更讲求耐性和操作技巧，多用SASM会比较轻松。如果发现自己的机体无法应付，可以考虑降低难度或通过与好友联机完成。

剧情提要 这次瓦拉西亚武装组织及黄金之斧计划所引发的世界骚乱，是历史上首次由企业发动的战争。奥利维耶利为了让保险公司走出破产危机，与其他企业合谋发动这场战争，通过制造"世界公敌"让人们从不安中找到保险的需要，然后在美国推出个人战争灾难保险，从而获得巨额利益。由于瓦拉西亚的背叛，令计划出现了变故，然而奥利维耶利却将手上的战争灾难保险卖给其他保险公司以回避风险；在瓦拉西亚瓦解之后，向圣弗朗西斯科发动攻击，这样就能让其他保险公司赔上巨额的保险金，再通过抵债条件控制这些保险公司，如果计划成功，全世界的保险业将会被奥利维耶利一手掌握。这次事件得以解决，要感谢发现此计划并加以阻止的英雄们——民间军事公司的飞行员，关于他们的情报就无法继续透露，但多亏他们的努力，黄金的斧头才得以夺走，为此深表感谢。

END

特殊任务攻略

Mission SP01：Operation X

地点	罗马尼亚	任务类型	对空战
完成条件	摧毁所有敌机（TGT）	S级条件	4分钟内完成任务
NAMED	FENRIR（DANDELION）：与最后红色FALKEN和XFA-27一起出现（5分钟内击坠之前的敌机）		

要点 HARD难度下除联机任务外全任务完成后开启的特殊任务，推荐搭载XMAA或XLAA的机体出击。玩家要在这里挑战一批又一批的战机，不过整体回避能力不高，除最后两批敌机外其他基本都可以用STDM解决。最后两批敌机中，红色和黑色的FALKEN都会使用TLS，迎面交锋时不要与其正对，否则可能会被镭射光直接秒杀。最后出场FENRIR（DANDELION）与XFA-27同样十分灵活，尽量拉开距离用XLAA等远距离连续攻击。

Mission SP01出现敌机一览

顺序	机体	出击位置
1	APALIS×2、FREGATA×2	正面
2	CARIBURN×2 2 、FORNEUS×2	两机依次来击
3	XFA-27×2、X-02×2	两机依次来击
4	FALKEN×4	从四方包围
5	FALKEN×1、XFA-27×1	东北方位
	FENRIR（DANDELION）×1	西南方位

Mission SP02：Ace of Aces

地点	太平洋	任务类型	对空战
完成条件	摧毁所有敌机（100架）	S级条件	19分钟内完成任务
NAMED	参照Mission SP02出现敌机一览		

要点 ACE难度下除联机任务外全任务完成后可开启的特殊任务，敌方以10架战机为小队单位，摧毁100架战斗机后完成任务，由于敌机数目众多，除了讲究技巧外，还要求玩家充分利用机体上包括机枪内所有武器，胡乱发射到任务后期可能出现武器清空的状态，属于长时间的消耗战。击坠第60架敌机后会进入Phase 2，算是给玩家一个喘息的机会，即使被击坠了也可以接着中途再来。推荐给驾驶舱装备AMFD，通过机枪自动射击，对皇牌机师以外的敌机时可以省不少导弹；从第二批敌机开始基本以9架性能较低的战机+一台皇牌战机，皇牌战机的驾驶员均为历代主人公和主要人物，其难度也依次上升。其中顺序为51～59的F-14D（ZIPANG） 需要玩家在10分钟内完成Phase 1才会出现。能开启此任务相信玩家的操作技术已经相当娴熟，这里也就没必要说杂兵战操作技巧了，皇牌机师战时尽量拉开距离形成迎面对阵的局势，然后可以从3000距离发射一枚XMAA等远距离导弹，故意让其躲开，然后加速上前缩短距离，到达1600再放两枚QAAM或SASM，可以确保80%命中，3发导弹换一个皇牌机师还是很划算的。完成该任务可以获得FALKEN战机，其独有的特殊武器TLS可以说是本作的最强武器，不要错过。

Mission SP02出现敌机一览

顺序	机体
Phase 1	
1～10	F-4E×10
11～19	F-4E×9
20	SU-37（STORIGON）
21～29	F-4E×9
30	F-22（GRYPHUS 1）
31～39	F-4E×9
40	F-15E（GARM 1）
41～49	MiG-21-93×9
50	F-14D（WARDOG）
Phase 2	
51～59	MiG-21-93×9、F-14D（ZIPANG）
60	SU-37（YELLOW 13）
61～69	MiG-21-93×9
70	F-22（MOBIUS 1）
71～79	MiG-21-93×9
80	F-15S/MTD（DISION）
81～89	F-14D×9
90	FALKEN（Z.O.E.）
91～99	F-14D×9
100	Typhoon（PHOENIX）



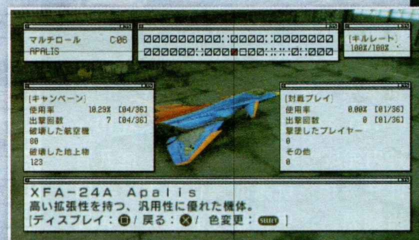
全机体性能一览

名称	种类	性能	普通武器弹量	特殊武器	售价	开启条件
F-4E Phantom II	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 72 HACM 48 LGWM 96 HVWM 24	QAAM 7 NPB 14 UGBL 14 GPB 13	0	初期配备
F/A-18E Super Hornet	多用途战机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 96 HACM 64 LGWM 128 HVWM 32	UGB 19 ECMP 10 XMAA 24 LAGM 13	57800	完成Mission 06
F-15E Strike Eagle	攻击机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 144 HACM 76 LGWM 152 HVWM 38	SAAM 15 GPB 15 SFFS 18 ODMM 20	66000	完成Mission 19
F-15S/MTD	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 144 HACM 96 LGWM 192 HVWM 48	SOD 14 FAEB 14 XLAA 24 SASM 27	165000	完成Mission 21
F-5E Tiger II	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 78 HACM 52 LGWM 104 HVWM 26	UGB 16 RCL 16 QAAM 9 XAGM 24	11700	完成Mission 02 试玩版完成Mission 05继承
A-6E Intruder	攻击机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 96 HACM 64 LGWM 128 HVWM 32	UGBL 16 LAGM 10 LASM 12 ECMP 13	14000	完成Mission 04
X-29A	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 54 HACM 36 LGWM 72 HVWM 18	QAAM 5 FAEB 5 SASM 9 LAGM 8	25000	完成Mission 09
F-14D Super Tomcat	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 66 HACM 44 LGWM 96 HVWM 22	SAAM 9 NPB 13 GPB 11 XLAA 12	54800	完成Mission 11
A-10A Thunderbolt II	攻击机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 156 HACM 104 LGWM 208 HVWM 52	GPB 21 SFFS 21 FAEB 19 XAGM 44	51200	完成Mission 21
YF-23A Black Widow II	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 150 HACM 100 LGWM 200 HVWM 50	ODMM 20 NPB 30 BDSP 30 QAAM 21	362000	二周目完成Mission 19
F-16C Fighting Falcon	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 90 HACM 60 LGWM 120 HVWM 30	RCL 18 SAAM 12 LAGM 11 XMAA 24	16200	完成Mission 05A
F-16XL	攻击机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 96 HACM 64 LGWM 128 HVWM 32	BDSP 16 SAAM 13 XAGM 24 ODMM 20	46000	二周目完成Mission 06
F-117A	攻击机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 120 HACM 80 LGWM 160 HVWM 40	UGBL 20 GPB 16 LAGM 14 ODMM 24	40400	完成Mission 15
F-22 Raptor	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 168 HACM 112 LGWM 224 HVWM 56	XMAA 32 QAAM 17 GPB 27 SOD 24	332000	完成Mission 20
F/B-22 Concept	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 1920 HACM 128 LGWM 256 HVWM 64	XAGM 40 BDSP 32 QAAM 23 SOD 27	342000	完成ACE难度下Mission 09
F-35 Lightning II	多用途战机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 180 HACM 120 LGWM 240 HVWM 60	LASM 18 GPB 24 QAAM 22 SOD 25	295000	完成ACE难度下Mission 05A
TND-IDS	攻击机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 120 HACM 180 LGWM 160 HVWM 140	BDSP 20 ECMP 12 GPB 19 LASM 17	30800	完成Mission 05A
Typhoon	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 102 HACM 68 LGWM 136 HVWM 34	QAAM 10 GPB 14 SFFS 16 XLAA 20	69200	完成Mission 12A
MIR-2000D	攻击机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 108 HACM 72 LGWM 144 HVWM 36	UGB 22 GPB 14 XAGM 24 SASM 20	21000	二周目S评价完成Normal难度下Mission 05A 试玩版存档继承

名称	种类	性能	普通武器弹量	特殊武器	售价	开启条件
Rafale M	多用途战机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 108 HACM 72 LGWM 144 HVWM 36	GPB 14 SOD 11 LASM 13 XMAA 32	74000	完成Mission 12A
AJS37 Viggen	多用途战机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 84 HACM 56 LGWM 112 HVWM 28	UGB 17 SAAM 11 LAGM 10 QAAM 12	19000	完成Mission 9&10
Gripen C	多用途战机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 120 HACM 80 LGWM 160 HVWM 40	RCL 24 ECMP 12 XLAA 20 SOD 17	64200	完成Mission 12B
MiG-21-93	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 60 HACM 40 LGWM 80 HVWM 20	SAAM 8 RCL 12 ECMP 7 LASM 8	12800	A评价以上完成Mission 03
MIG-29A Fulcrum	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 78 HACM 52 LGWM 104 HVWM 26	RCL 16 UGB 16 SAAM 12 XMAA 24	32600	A评价以上完成Mission 9
MiG-31 Foxhound	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 132 HACM 88 LGWM 176 HVWM 44	SAAM 18 UGBL 22 XLAA 20 SASM 25	111400	完成Mission 19&20 二周目A评价以上完成Mission 13
MiG-1.44	多用途战机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 132 HACM 88 LGWM 176 HVWM 44	UGBL 22 QAAM 13 LAGM 16 LASM 18	84500	完成Mission 17
Su-27 Flanker	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 78 HACM 52 LGWM 104 HVWM 26	UGB 16 SFFS 10 SAAM 12 XMAA 24	28800	完成Mission 07
Su-37 Terminator	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 114 HACM 76 LGWM 152 HVWM 38	QAAM 11 LASM 11 XLAA 16 FAEB 16	184000	完成Mission 21B 二周目完成Mission 17
SU-47 Berkut	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 126 HACM 84 LGWM 168 HVWM 42	BDSP 21 SASM 17 QAAM 15 ODMM 24	352800	ACE难度完成Mission 17
S-32	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 90 HACM 60 LGWM 120 HVWM 30	SAAM 12 GPB 12 IRCM 11 LAGM 13	102800	二周目完成Mission 20
F-1	攻击机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 84 HACM 56 LGWM 112 HVWM 28	RCL 17 UGBL 14 LASM 10 GPB 16	17200	完成Mission 03 完成Mission 3&4
F-2A	攻击机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 132 HACM 88 LGWM 176 HVWM 44	GPB 18 SFFS 18 LASM 14 XMAA 36	41500	完成Mission 05B
XFA-24A Apalis	多用途战机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 144 HACM 96 LGWM 192 HVWM 48	UGB 29 XAGM 28 XMAA 36 ODMM 28	140000	二周目完成Mission 14
YR-302 Fregata	攻击机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 168 HACM 112 LGWM 224 HVWM 56	NPB 34 FAEB 17 LAGM 20 IRCM 24	267800	ACE难度完成Mission 14
YR-99 Forneus	多用途战机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 120 HACM 80 LGWM 160 HVWM 40	SFFS 16 LAGM 12 IRCM 14 XMAA 36	119000	S评价完成Mission 16
XR-45 Cariburn	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 138 HACM 92 LGWM 184 HVWM 46	RCL 28 QAAM 14 XLAA 20 ODMM 28	248900	ACE难度完成Mission 12A
XFA-27	多用途战机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 156 HACM 104 LGWM 208 HVWM 52	QAAM 16 ECMP 16 SOD 19 ODMM 28	380000	ACE难度下S评价完成Mission 19
Fenrir	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 150 HACM 100 LGWM 200 HVWM 50	LASM 15 XMAA 32 SFFS 24 LSWM 4	824000	ACE难度下完成Mission 21
ADF-01 FALKEN	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 180 HACM 120 LGWM 240 HVWM 60	TLS 24 FAEB 18 XLAA 28 ODMM 36	1298000	Hard难度下完成Mission SP02
X-02 Wyvern	多用途战机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 162 HACM 108 LGWM 216 HVWM 54	XLAA 20 QAAM 16 BDSP 32 XAGM 44	695000	完成Mission SP01
GAF-1 Varcolac	多用途战机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 132 HACM 88 LGWM 176 HVWM 44	QAAM 13 IRCM 13 ODMM 20 LSWM 3	1024400	ACE难度下A评价以上完成Missioh 21
A6M5 Type Zero Carrier Fighter	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	— — — —	UGB 5 RCL 5 UGBL 5 SFFS 4	15500	二周目完成Mission 18
F6F-5 Hellcat	战斗机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	— — — —	NPB 10 RCL 10 UGBL 10 FAEB 7	9900	二周目完成Mission 01
747 200B Air Liner	大型客机	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	—	—	—	完成Mission 15后自动获得

如何集齐机体涂装

各机体的涂装均通过累计杀伤率（キルレート/Kill Rate）来获得，杀伤率可以进入游戏菜单的“DATA VIEWER→データベース（Database）→机体情报（Fighter Plane Data）”中查看。除默认涂装外，每提升20%杀伤率都可以获得一种涂装，因此达到100%时，该机体的全部6种涂装就会收集完毕。机体完成任务次数越多、评价越高，杀伤率就会逐渐提高，因此只要多出击喜欢的机体，涂装就会很快集齐。



全零件补完攻略

格纳库的改造功能（チューニング/Tune）可以让玩家为自己的爱机更换零件，从而增强机体的性能。以下是本作全部四类零件的性能、特性、可装备机体和各自的入手方法。大部分零件都是通过击破NAMED单位的来获得，注意在一些分阶段的任务中，例如第一阶段玩家已击破NAMED，但在第二阶段任务失败，若选择中途继续游戏（途中から再开）在第二阶段重新挑战，完成任务后将无法获得第一阶段击破NAMED单位所对应的零件奖励。

引擎

—	—	性能	特性	可装备机体		价格
名称	Turbo Engine ターボエンジン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升	A-6E A-10A F/B-22 F-35 TND-IDS MIR-2000D F-1	F-2A APLIS FREGATA Varcolac A6M5 ZERO F6F-5	4200
描述	对输出功率进行强化的泛用型引擎					
条件	NAMED：Mission 06（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Light Engine 轻量エンジン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升 重量减轻 耐久力下降	X-29A F-14D F-22 TYPHOON SU-27 SU-37	SU-47 S-32 CARIBURN X-02 A6M5 ZERO F6F-5	6800
描述	全面轻量化的引擎，有效让机体轻量化					
条件	NAMED：Mission 15（一、二周目，Easy、Normal均可）或总飞行时间超过6小时40分					

一	一	性能	特性	可装备机体		价格
名称	Adv Turbo Engine 改良型ターボエンジン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升 重量上升	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A MIG-31 FENRIR	FALKEN X-02 Varcolac A6M5 ZERO F6F-5	5200
描述	增加机体重量换来输出功率的强化					
条件	NAMED：Mission 12A（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Caudal Engine 改良型2次元推力偏向ノズル	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	机动性上升 安定性上升 耐久力下降	F-15S/MTD F-22 MIG-1.44 S-32	FREGATA CARIBURN XFA-27 FALKEN	15100
描述	强化可变喷嘴的可动性能的引擎					
条件	NAMED：Mission 10（二周目后，Hard难度）					
名称	Minotaur Engine 高推力エンジン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升 重量上升	F-4E F/A-18E F-15/MTD F-5E F-16C F-35 RAFALE M	AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 XFA-27 FALKEN Varcolac	12700
描述	大幅强化输出功率，但同时惯性亦较强的引擎					
条件	NAMED：Mission 18（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Bullet Engine バレットエンジン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升 重量上升	YF-23A F-117A TND-IDS F-2A	APALIS FORNEUS FENRIR Varcolac	14400
描述	完全追求输出功率的引擎，机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 14（二周目后，Hard难度）					
名称	Hayabusa Engine 高效率エンジン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升 机动性上升	F-14D YF-23A F-177A SU-27	S-32 FORNEUS FENRIR Varcolac	16800
描述	高效平衡性的优秀引擎					
条件	NAMED：Mission 08（二周目后，Hard难度）					
名称	Rocket Moter Engine ロケットモーター增设	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升 机动性上升 重量上升	F-15E X-29A F-14D F-16XL F/B-22 TYPHOON MIG-21-93 MIG-29A	MIG-31 SU-27 SU-47 S-32 CARIBURN FENRIR FALKEN Varcolac	15600
描述	对引擎进行加工，大幅提升加速力，但机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 20（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	RAMJet Engine ラムジェットエンジン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升 重量上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E A-6E A-10A F-16C F-22 F/B-22 F-35 TND-IDS	MIR-2000D RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 F-1 F-2A APALIS FREGATA XFA-27 Varcolac	29000
描述	大幅提升最高速度的强力引擎，机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 16（二周目后，Hard难度）					
名称	SCRAMJet Engine スクラムジェットエンジン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升 重量上升	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A	MIG-31 X-02 Varcolac	27500
描述	控制困难，但最高速度相当惊人的引擎，机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 13（二周目后，Hard难度）					
名称	Turbo RAMJet Engine ターボ・ラムジェットエンジン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升 重量上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C F-35 RAFALE M	AJS 37 GRIPEN C MIG-31 MIG-1.44 XFA-27 Varcolac	26700
描述	极大提升最高速度的强力引擎，机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 11（二周目后，Hard难度）					
名称	C-Cycle Engine 复合サイクルエンジン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升 耐久力下降	F/A-18E X-29A F-14D YF-23A F-22 TYPHOON RAFALE M	GRIPEN C SU-27 SU-37 SU-47 S-32 CARIBURN	44300
描述	同时有着多个引擎特性的最新式引擎					
条件	NAMED：Mission 20（二周目后，Hard难度）					

一	一	性能	特性	可装备机体		价格
名称	Mercury Engine 改良型3次元推力偏向ノズル	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	机动性上升 安定性上升 耐久力下降	SU-37 APALIS X-02		37700
描述	改良动力部分，提升可动范围的引擎					
条件	NAMED：Mission 07（二周目后，Ace难度）					
名称	Uranus Engine 急冷却エンジン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	导弹欺骗 安定性上升	A-6E A-10A YF-23A F-117A F/B-22 TND-IDS	MIR-2000D F-1 F-2A APALIS FREGATA FORNEUS	30000
描述	强化冷却性能，失速时可欺骗导弹的热侦查，从而提高回避导弹的能力					
条件	NAMED：Mission 09（二周目后，Ace难度）					
名称	Hydra Engine ハイドラエンジン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升 机动性上升	FREGATA		55000
描述	通过四个引擎相互作用产生爆发性推进力的引擎					
条件	NAMED：Mission SP01（全难度）					

机翼

一	一	性能	特性	可装备机体		价格
名称	Adv Trimtab 改良型トリムタブ	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	安定性上升 耐久力下降	A-6E A-10A F/B-22 F-35 TND-IDS MIR-2000D F-1	F-2A APLIS FREGATA Varcolac A6M5 ZERO F6F-5	5200
描述	提升机体全体的安定性					
条件	NAMED：Mission 10（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Extra Airbrake エアブレーキ面积扩大	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	安定性上升	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A	MIG-31 FENRIR FALKEN Varcolac	3300
描述	扩大空气制动器面积，减速能力大幅上升					
条件	完成Mission 05A/05B					
名称	Extra Ladder ラダー面积扩大	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	安定性上升 机动性上升	X-29A F-14D YF-23A F-22 F/B-22 TYPHOON SU-27	SU-37 SU-47 S-32 CARIBURN X-02 Varcolac	3900
描述	安定性提升、尾舵性能上升					
条件	完成Mission 05A/05B					
名称	Air Gripper フラップ面积扩大	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	安定性上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C F-22 F-35	RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 XFA-27 FALKEN Varcolac	2800
描述	安定性提升、机体难以失速（降低失速下限）					
条件	完成Mission 05A/05B					
名称	Adv Balancetab 改良型バランスタブ	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	安定性上升 耐久力下降	YF-23A F-117A FORNEUS FENRIR	Varcolac A6M5 ZERO F6F-5	5800
描述	稍微牺牲一点机动性，换来安定性的提高					
条件	NAMED：Mission 09（二周目后，Hard难度）					
名称	Adv A-Balancetab 改良型アンチバランスタブ	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	机动性上升 耐久力下降	YF-23A F-117A FORNEUS FENRIR		6000
描述	适当降低安定性，提高机体的操作反应					
条件	NAMED：Mission 13（二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Extra V Canard 强化改良型垂直カナード	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	安定性上升 机动性上升 耐久力下降	CARIBURN FALKEN		11400
描述	同时提高机体安定性和尾舵性能					
条件	NAMED：Mission 18（二周目后，Hard难度）					

—	—	性能	特性	可装备机体		价格
名称	Extra Elron 轻量エルロン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	机动性上升 耐久力下降	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E A-6E A-10A F-16C F-22 TND-IDS MIR-2000D RAFALE M	AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 F-1 F-2A APALIS FREGATA XFA-27 Varcolac A6M5 ZERO F6F-5	15200
描述	辅助翼轻量化，从而大幅强化旋转性能，机体左右回旋性能上升					
条件	NAMED：Mission 21A（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Extra Canard 强化改良型カナード	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	安定性上升 机动性上升 耐久力下降	F-15S/MTD X-29A RAFALE AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 SU-37	SU-47 S-32 APALIS FREGATA XFA-27 X-02 Varcolac	14600
描述	改良前翼提升，大幅提升机体上下升降的反应					
条件	NAMED：Mission 06（二周目后，Hard难度）					
名称	Thornback Fin 高机动フラップ	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	安定性上升	F-15E X-29A F-14D F-16XL F/B-22 TYPHOON MIG-21-93 MIG-29A MIG-31	SU-27 SU-37 SU-47 S-32 CARIBURN FENRIR FALKEN Varcolac	12400
描述	低速飞行时安定性大幅上升的折翼					
条件	NAMED：Mission 01（二周目后，Hard难度）					
名称	Adv Sweep Wing 改良型可变翼	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	安定性上升 机动性上升 耐久力下降	F-14D TND-IDS X-02		22500
描述	大幅提高可变机翼的性能。					
条件	NAMED：Mission 17（二周目后，Hard难度）					
名称	Adv Actuator 改良型アクチュエイター	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	安定性上升 机动性上升 耐久力下降	F-15E X-29A F-14D YF-23A F-16XL F-22 TYPHOON	MIG-21-93 MIG-29A MIG-31 SU-37 SU-47 S-32 X-02	35600
描述	更换辅助翼的促动器，机动性得到飞跃的上升					
条件	NAMED：Mission 03（二周目后，Ace难度）					
名称	Extra Hardpoint 追加ハードポイント（主翼）	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	装载量上升 重量上升	F/A-18E A-6E A-10A F/B-22 TND-IDS MIR-2000D	RAFALE M GRIPEN C F-1 F-2A APALIS FREGATA	42900
描述	主翼下部增设武装支架，机体的武器装载量增加，重量增加					
条件	NAMED：Mission 13（二周目后，Ace难度）或NAMED：Mission 21B（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Adv B. Wing Body 最新型一体成形复合翼	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	安定性上升 机动性上升 耐久力上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-14D F-16C F-117A F-35 TYPHOON	RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 SU-27 S-32 FORNEUS XFA-27	25100
描述	通过最新技术制作而成的复合机翼，机动性与对弹能力大幅提升					
条件	NAMED：Mission 05A（二周目后，Ace难度）					
名称	Sylph Wing シルフウィング	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	重量减轻 耐久力下降	CARIBURN		52700
描述	更换专用的辅助翼，实现如同妖精般的高机动性					
条件	NAMED：Mission SP02					

装甲

—	—	性能	特性	可装备机体		价格
名称	Scale Armor スケイルアーマー	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	耐久力上升 重量上升	X-29A F-14D F-22 F/B-22 TYPHOON SU-27	SU-37 SU-47 S-32 CARIBURN X-02 Varcolac	4800
描述	装备多个如鱼鳞一样的小型对弹装甲，机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 11（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	CFRP Conversion CFRP换装	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	潜行力上升 耐久力下降 重量上升	A-6E A-10A TND-IDS MIR-2000D	F-1 F-2A APALIS FREGATA	9600
描述	更换电波吸收素材的主要部件，提高机体的反侦测性，潜行能力提高，机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 14（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Ceramic Armor セラミック装甲	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	耐久力上升 重量上升	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A	MIG-31 FALKEN X-02 Varcolac	5400
描述	使用高硬度陶瓷涂层的装甲，机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 09（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Beatle Armor ビートルアーマー	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	耐久力上升 机动性上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C F-22 F-35	RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 XFA-27 FALKEN Varcolac	5600
描述	结构线条优美，对弹性高的装甲					
条件	完成Mission 05A/05B					
名称	NERA Armor 爆发反应装甲	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	耐久力上升 重量上升	YF-23A F-117A FORNEUS FENRIR Varcolac		13000
描述	中弹时起爆表面的钢板，从而减弱对机体的冲击，机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 16（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	RAM Cort 电波吸收コート	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	潜行力上升 耐久力下降	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E YF-23A F-16C	RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 XFA-27	13500
描述	使用能减少电波反射的涂料，提高对雷达的反侦测性，潜行性能上升					
条件	NAMED：Mission 02（二周目后，Hard难度）					
名称	Titanium Armor チタン装甲	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	耐久力上升 重量上升	A-6E A-10A F/B-22 TND-IDS MIR-2000D	F-1 F-2A APALIS FREGATA Varcolac	13800
描述	使用钛合金进行强化的装甲					
条件	NAMED：Mission 04（二周目后，Hard难度）					
名称	Light Armor 轻量装甲	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	重量减轻 耐久力下降	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A MIG-31 FENRIR	FALKEN X-02 Varcolac A6M5 ZERO F6F-5	16400
描述	降低装甲强度，进一步轻量化的装甲，机体重量减轻					
条件	NAMED：Mission 07（二周目后，Hard难度）					
名称	Composite Armor 复合材料装甲	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	耐久力上升 重量上升	YF-23A F-117A FORNEUS FENRIR Varcolac		22000
描述	采用多种材料复合制作，具有高耐冲击性的装甲					
条件	NAMED：Mission 19（二周目后，Hard难度）					
名称	Anti-Ground Armor グラウンドコート	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	地形伤害降低 重量上升	除747 200B外所有机体		31200
描述	大幅降低接触地形时造成的伤害					
条件	NAMED：Mission 12A（二周目后，Hard难度）					
名称	Adv Titanium 改良型チタン装甲	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	耐久力上升 重量上升	X-29A F-14D F/B-22 TYPHOON SU-27	SU-37 SU-47 S-32 CARIBURN Varcolac	28400
描述	连细节部分都采用钛合金装甲进行强化，进一步提高耐久性能，同时机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 15（二周目后，Hard难度）或总飞行时间超过8小时20分					

—	—	性能	特性	可装备机体		价格
名称	TiAl Armor チタンアルミナイド装甲	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	耐久力上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C F-22 F-35	RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-31 MIG-1.44 XFA-27	32000
描述	同时具有钛金属和陶瓷特性的次世代轻量级装甲					
条件	NAMED：Mission 10（二周目后，Ace难度）					
名称	Extra Hardpoint 追加ハードポイント（胴体）	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	装载量上升 重量上升	F-15E F-16XL F-35 MIG-21-93 MIG-29A MIG-31		36900
描述	机体腹部增设武装支架，机体的武器装载量增加，重量增加					
条件	NAMED：Mission 05B（二周目后，Ace难度） /NAMED：Mission 08（二周目后，Ace难度）					
名称	Diffusion Coat 新世代レーダー散コート	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	电波扩散 耐久力下降	YF-23A F-117A FORNEUS		59400
描述	将雷达电波的扩散率提升至极限，让敌方难以帧测					
条件	NAMED：Mission 17（二周目后，Ace难度）					
名称	DA Armor 高韧性特殊装甲	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	抵受致命一击	A-6E X-29A F-14D A-10A TND-IDS TYPHOON MIR-2000D SU-27	SU-37 S-32 F-1 F-2A APALIS FREGATA CARIBURN	63800
描述	表面装甲使用强韧的特殊金属，提高作战持续力的极限，机体受损超过100%时会保留1%的耐久， 例如受损达到98%时受到导弹攻击也不会立即被击坠，而是损伤达到99%					
条件	NAMED：Mission 21A（二周目后，Ace难度）					

驾驶舱

—	—	性能	特性	可装备机体		价格
名称	Emagency APS 墜落补正システム	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	自动驾驶	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C F-22 F-35	RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 XFA-27 FAKEN	5000
描述	低空飞行时自动调整机体的飞行姿势，令机体不易坠落的系统					
条件	NAMED：Mission 08（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Raven レイブン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	对空性能上升 对地性能下降	A-6E A-10A F-35 TND-IDS MIR-2000D	F-1 F-2A APALIS FREGATA	3600
描述	针对对空处理能力制作的软件					
条件	完成Mission 05A/05B					
名称	Terra Hammer テラハンマー	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	对地性能上升 对空性能下降	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A	MIG-31 FENRIR FALKEN X-02	4400
描述	针对对地处理能力制作的软件					
条件	NAMED：Mission 07（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Hawk Eye ホークアイ	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	放大倍率上升	YF-23A F-117A FORNEUS FENRIR		5500
描述	装备增加摄像头放大倍率的系统					
条件	NAMED：Mission 03（二周目后，Hard难度）					
名称	AMFD 自动机枪扫射装置	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	自动机枪	YF-23A F-117A FORNEUS FENRIR A6M5 ZERO F6F-5		16000
描述	画面出现机枪瞄准镜时机枪自动发射的系统					
条件	NAMED：Mission 01（二周目后，Ace难度）					

—	—	性能	特性	可装备机体		价格
名称	TrAcer 飞行轨道表示システム	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	飞行轨迹显示器 扩大锁定范围	X-29A F-14D F-22 F/B-22 TYPHOON SU-27 SU-37	SU-47 S-32 CARIBURN	12800
描述	平视显示器上会显示飞行物体的移动轨迹，能广角锁定敌机，且会用光线在画面上表示敌机移动的轨迹					
条件	NAMED：Mission 05A（二周目后，Hard难度）					
名称	Salamander サラマンダー	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	对空性能上升 对地性能上升 多重锁定	X-29A F-14D F-22 F/B-22 TYPHOON SU-27 SU-37	SU-47 S-32 CARIBURN X-02	21400
描述	泛用性高，实现高度可控的火器管制系统，多重锁定效果，STDM这类单目标诱导武器也能同时锁定复数目标					
条件	NAMED：Mission 19（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	AAM Jammer 对空ミサイルジャマー	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	雷达干扰 耐久力下降	A-6E A-10A YF-23A F/B-22 F-35 TND-IDS MIR-2000D	F-1 F-2A APALIS FREGATA	24400
描述	干扰敌方雷达，使以自机为目标的雷达锁定性能降低，					
条件	NAMED：Mission 17（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Adv SA Rader 对ステルス强化レーダー	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	反潜行上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C F-35 RAFALE M	AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 XFA-27 X-02 A6M5 ZERO F6F-5	23300
描述	针对隐形机体提高索敌能力的雷达					
条件	NAMED：Mission 02（二周目后，Ace难度）/NAMED：Mission 12B（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Fenrir ECMS 对ロックオン扰乱システム	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	锁定干扰 耐久力下降	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A MIG-31 X-02		43500
描述	发出强力的干扰电波，使敌方的锁定功能不稳定					
条件	NAMED：Mission 11（二周目后，Ace难度）					
名称	Earth Shaker アースシェイカー	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	对地性能上升 扩大锁定范围	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C TND-IDS RAFALE M	AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 F-2A APALIS XFA-27	35500
描述	瞬间处理地形分析，对地处理能力大幅上升					
条件	NAMED：Mission 14（二周目后，Ace难度）					
名称	Sniper OS 自动机枪照准システム	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	自动机枪瞄准器	A-6E A-10A YF-23A F-117A F/B-22 TND-IDS MIR-2000D	F-1 F-2A APALIS FREGATA FORNEUS A6M5 ZERO F6F-5	47000
描述	连接机枪的瞄准镜头，增加自动瞄准功能，当进入机枪射程时瞄准器会自动追踪目标					
条件	NAMED：Mission 12B（二周目后，Hard难度）/NAMED：Mission 12A（二周目后，Ace难度）					
名称	Adv FCS ロックオン能力强化装置	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	导弹射程上升	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A MIG-31		47600
描述	提高STDM、HACM、LGWM、HVWM四种导弹的性能，射程提高100					
条件	NAMED：Mission 06（二周目后，Ace难度）					
名称	Ace's amulet タリスマン	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	伤害修复	F-4E F/A-18E F-15E F-5E A-6E X-29A F-14D A-10A F-16C F-16XL F-117A TND-IDS TYPHOON MIR-2000D	RAFALE C AJS 37 GRIPEN C MIG-21-93 MIG-29A SU-27 S-32 F-1 F-2A APALIS FREGATA FORNEUS A6M5 ZERO F6F-5	48800
描述	从重要的人身上获得护身符，有不可思议的效果，特殊效果为伤害徐徐修复，修复范围为： 损伤在1%～38%之间可完全修复 损伤在39%～68%之间可修复至39% 损伤在69%～88%之间可修复至69% 损伤在99%～89%之间可修复至89%					
条件	NAMED：Mission 21A（二周目后，Hard难度）					

一	一	性能	特性	可装备机体		价格
名称	Argus 广域索敌システム	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	扩大锁定范围 多重锁定 耐久力下降	X—29A F—14D F—22 TYPHOON SU—27 SU—37 SU—47	S—32 CARIBURN	61200
描述	提升平视显示器的性能，提高目标搜索系统的可动范围，有扩大锁定范围和多重锁定的效果					
条件	NAMED：Mission 16（二周目后，Ace难度）					
名称	GAF—1 Type AS GAF—1专用对地战斗プログラム	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	耐久力上升 对地性能上升 多重锁定	Varcolac		49800
描述	Varcolac专用的特殊程序					
条件	NAMED：Mission 15（二周目后，Ace难度）或总飞行时间超过10小时					
名称	GAF—1 Type HS GAF—1专用高速战斗プログラム	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升 对空性能上升 雷达干扰	Varcolac		53600
描述	Varcolac专用的特殊程序					
条件	NAMED：Mission 19（二周目后，Ace难度）					
名称	GAF—1 Type AA GAF—1专用对空战斗プログラム	Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	机动力上升 对空性能上升 自动机枪描准器	Varcolac		54900
描述	Varcolac专用的特殊程序					
条件	NAMED：Mission 20（二周目后，Ace难度）					

全勋章收集条件

单机部分

勋章名	获得条件
Wolf Hunter	击破瓦拉西亚游击队50架以上
Ghost Hunter	击破巨大兵器20架以上
Legendary Wings	使用螺旋桨式战机（A6M5或F6F—5）完成任务20次以上
Guardian of Tokyo	Normal难度或以上完成M05A或M05B并获得S级评价
Guardian of London	Normal难度或以上完成M12A或M12B并获得S级评价
Guardian of San Francisco	Normal难度或以上完成M21A或M21B并获得S级评价
Swift Hunter	以最短任务路线通关（16个任务以内）※1
Conqueror	以最长任务路线通关（18个任务以上）※2
Armament Specialist	开启全机体及其装备和涂装
Bronze Ace	击破200架敌方单位
Silver Ace	击破500架敌方单位
Gold Ace	击破1000架敌方单位
Marksman	用机枪击破敌方5架敌机
Sharpshooter	用机枪击破敌方15架敌机
ExpertMarksman	用机枪击破敌方50架敌机
Bronze Medal of Excellence	Normal难度全人物S评价（联机专用任务除外）※3
Silver Medal of Excellence	Hard难度全人物S评价（联机专用任务除外）※3
Gold Medal of Excellence	Ace难度全人物S评价（联机专用任务除外）※3

联机部分

勋章名	获得条件
Bronze Star of Victory	在对战模式（VS MODE）获得10场胜利
Silver Star of Victory	在对战模式获得25场胜利
Gold Star of Victory	在对战模式获得50场胜利
Absolute Justice	通过联机游戏完成全任务（含SP01、SP02）
Iron Wings	通过交换名片收集30张驾驶员卡（パイロットカード）
Pathfinder of the Skies	联机时创建游戏并吸引总计50名人加入
Bronze Raptor	完成所有共同攻略作战任务※4
Silver Raptor	Normal或以上难度的一次共同作战任务中获得S级评价
Gold Raptor	Normal或以上难度全部共同作战任务获得S评价
Bronze Flight	联机完成10次任务
Silver Flight	联机完成25次任务
Gold Flight	联机完成50次任务
Bronze Savior	击破20架朝另一方战场移动的敌机
Silver Savior	击破50架朝另一方战场移动的敌机
Gold Savior	击破100架朝另一方战场移动的敌机
Bronze Slaver	在对战模式击破20台以上机体
Silver Slaver	在对战模式击破50台以上机体
Gold Slaver	在对战模式击破100台以上机体

※1：顺序为M1→M2→M3/M4/M3&4→M5A/M5B→M6→M7/M7&8→M11→M12A→M13&M14→M15→M16→M17→M18→M20/M19&20→M21A/M21B，共15个任务。

"※2：顺序为M1→M2→M3/M4/M3&4→M5A/M5B→M6→M8/M7&8→M9/M10/M9&10→M11→M12A/M12B→M13→M14→M15→M16→M17→M18→M19→M20→M21A，共18个任务。

※3：Excellence系勋章的“全任务”包括SP01和SP02。

※4：M3&4、M7&8、M&13&14、M19&20

全徽章收集条件

编号	图示	名称	入手方法
1	—	（No Emblem）	初期持有
2		Antares Squadron	初期持有
3		Matinez Security	初期持有
4	IUPF	IUPF	完成Mission 05AorMission 05B（难度不限）
5		Varcolac Squadron	完成Mission 21AorMission 21B（难度不限）
6		Valahia	完成Mission 17（难度不限）
7		Project Golden Axe	二周目通关
8		Olivieri Life Insuarance Inc.	完成Mission 15（难度不限）
9		Rigel Sauadron	完成Mission 13或Mission13&14（难度不限）
10		Pixy Clover	完成Ace难度Mission 15
11		Crisscross	完成Ace难度Mission 16
12		Streamer	完成Ace难度Mission 18
13		Ant Eater	完成Ace难度Mission 20
14		Crossbones	完成Ace难度Mission 21B或总飞行时间超过8小时40分
15		Thunderstrike	完成Ace难度Mission SP01
16		The Five Arrows	完成Ace难度Mission SP02
17		Seven Seeker	完成Mission 07&08或总飞行时间超过9小时10分
18		Wise Eye	完成Mission 09&10或总飞行时间超过9小时40分
19		Red Card	完成Mission 19&20或总飞行时间超过10小时10分
20		GOD EATER	从体验版继承记录或三周目通关
21		Devils Skull	完成Mission 01（难度不限）
22		Green Star	完成Mission 12B（难度不限）或总飞行时间超过6小时40分
23		Immelmann Turn	完成Mission 13（难度不限）

编号	图示	名称	入手方法
24		Chirpy	完成Mission 14（难度不限）
25		Divers	完成Mission 16（难度不限）
26		Twin Glory	完成Mission 18（难度不限）
27		Mercenary	二周目后完成Mission 03（难度不限）
28		Quad Cross	二周目后完成Mission 04（难度不限）
29		Rising Boar	二周目后完成Mission 07（难度不限）
30		Shamrock4	二周目后完成Mission 11（难度不限）
31		DoubleHelix	二周目后完成Mission 15（难度不限）
32		Pride of Japan	二周目后完成Mission 21B（难度不限）或总飞行时间超过7小时10分
33		Over the Horizon	完成Ace难度Mission 01
34		Sharpshooter	完成Ace难度Mission 02
35		Gotcha!	完成Ace难度Mission 03
36		Bombardier	完成Ace难度Mission 04
37		Hungry Grizzly	完成Ace难度Mission 05B或总飞行时间超过7小时40分
38		Chivalry	完成Ace难度Mission 06
39		Emperor	完成Ace难度Mission 07
40		Luchador	完成Ace难度Mission 08
41	00	Number "00"	总飞行时间超过5小时30分
42	01	Number "01"	总飞行时间超过31分
43	02	Number "02"	总飞行时间超过1小时02分
44	03	Number "03"	总飞行时间超过1小时33分
45	04	Number "04"	总飞行时间超过2小时04分
46	05	Number "05"	总飞行时间超过2小时35分
47	06	Number "06"	总飞行时间超过3小时06分
48	07	Number "07"	总飞行时间超过3小时37分

编号	图示	名称	入手方法
49	08	Number "08"	总飞行时间超过4小时08分
50	09	Number "09"	总飞行时间超过4小时39分
51	10	Number "10"	总飞行时间超过5小时
52		Night Watch	完成Ace难度Mission 10
53		Jester	完成Ace难度Mission 11
54		Noble Star	完成Ace难度Mission 12B或总飞行时间超过8小时10分
55		Crazy Hare	完成Ace难度Mission 13
56	魂	「魂」	击破300架敌机
57	風	「 」	出击次数30次
58	仁	「仁」	出击次数60次
59	翔	「翔」	击破600台敌机
60	秘	「秘」	集齐056～059徽章后自动获得
61	A	Alphabet "A"	完成Normal难度以上Mission 01
62	B	Alphabet "B"	完成Normal难度以上Mission 02
63	C	Alphabet "C"	完成Normal难度以上Mission 03
64	D	Alphabet "D"	完成Normal难度以上Mission 04
65	E	Alphabet "E"	完成Normal难度以上Mission 05A
66	F	Alphabet "F"	完成Normal难度以上Mission 05B或总资金超过1000000
67	G	Alphabet "G"	完成Normal难度以上Mission 06
68	H	Alphabet "H"	完成Normal难度以上Mission 07
69	I	Alphabet "I"	完成Normal难度以上Mission 08
70	J	Alphabet "J"	完成Normal难度以上Mission 09
71	K	Alphabet "K"	完成Normal难度以上Mission 10
72	L	Alphabet "L"	完成Normal难度以上Mission 11
73	M	Alphabet "M"	完成Normal难度以上Mission 12A

编号	图示	名称	入手方法
74	N	Alphabet "N"	完成Normal难度以上Mission 12B或总资金超过1200000
75	O	Alphabet "O"	完成Normal难度以上Mission 13
76	P	Alphabet "P"	完成Normal难度以上Mission 14
77	Q	Alphabet "Q"	完成Normal难度以上Mission 15
78	R	Alphabet "R"	完成Normal难度以上Mission 16
79	S	Alphabet "S"	完成Normal难度以上Mission 17
80	T	Alphabet "T"	完成Normal难度以上Mission 18
81	U	Alphabet "U"	完成Normal难度以上Mission 19
82	V	Alphabet "V"	完成Normal难度以上Mission 20
83	W	Alphabet "W"	完成Normal难度以上Mission 21A
84	X	Alphabet "X"	完成Normal难度以上Mission 21B或总资金超过1400000
85	Y	Alphabet "Y"	完成Normal难度以上Mission SP01
86	Z	Alphabet "Z"	完成Normal难度以上Mission SP02
87		Red Wings	完成Normal难度以上Mission 19&20或总资金超过2400000
88		Blue Wings	完成Normal难度以上Mission 19&20或总资金超过2400000
89		Circle (Blue)	完成Normal难度以上Mission 03&04或总资金超过1600000
90		Circle (Red)	完成Normal难度以上Mission 03&04或总资金超过1600000
91		Circle (Gray)	完成Normal难度以上Mission 03&04或总资金超过1600000
92		Triangle (Blue)	完成Normal难度以上Mission 07&08或总资金超过1800000
93		Triangle (Red)	完成Normal难度以上Mission 07&08或总资金超过1800000
94		Triangle (Gray)	完成Normal难度以上Mission 07&08或总资金超过1800000
95		Square (Blue)	完成Normal难度以上Mission 09&10或总资金超过2000000
96		Square (Red)	完成Normal难度以上Mission 09&10或总资金超过2000000
97		Square (Gray)	完成Normal难度以上Mission 09&10或总资金超过2000000
98		Star (Blue)	完成Normal难度以上Mission 13&14或总资金超过2200000

编号	图示	名称	入手方法
99		Star (Red)	完成Normal难度以上Mission 13&14或总资金超过2200000
100		Star (Gray)	完成Normal难度以上Mission 13&14或总资金超过2200000
101		Phoenix Squadron	完成 Ace难度全关卡（包括联机专用任务）或总资金超过5000000
102		Scarface Squadron	击破Ace难度Mission 02的NAMED单位
103		UPEO	击破Ace难度Mission 04的NAMED单位
104		Neucom inc.	击破Ace难度Mission 06的NAMED单位
105		General Resource LTD	击破Ace难度Mission 10的NAMED单位
106		OUROBOROS	完成Hard难度全关卡（包括联机专用任务）或总资金超过4800000
107		Mobius Squadron	击破Mission 05B（Hard难度） NAMED单位或总出击数达100次
108		Three Arrowheads (ISAF)	击破Mission 05B（Ace难度） NAMED单位或总出击数达120次
109		Yellow Squadron (Aquila Squadron)	完成Normal难度全关卡（包括联机专用任务）或总资金超过4600000
110		Erusea Air Force	击破Ace难度Mission 11的NAMED单位
111		Wardog	完成全关卡（包括联机专用任务、难度不限）或总资金超过4000000
112		Osean Air Defense Force	击破Mission 12B NAMED单位或总出击数达140次
113		Razgriz Air Command Squadron	完成全关卡且获得B评价以上（包括联机专用任务、难度不限）或总资金超过4500000
114		Garm	完成全关卡且获得A评价以上（包括联机专用任务、难度不限）或总资金超过4700000
115		Ustio Air Force	击破Ace难度Mission 18的NAMED单位
116		Garuda	完成全关卡且获得S评价（包括联机专用任务）（难度不限）或总资金超过4900000
117		Emmerian Air Force	击破Ace难度Mission 21B的NAMED单位或总出击数达160次
118		Gryphus Squadron	开启全机体（不必购买）
119		Falco Squadron	开启全部现实存在的机体※
120		Aurelia Air Force	击破Mission 16（Ace难度）NAMED单位

※：除XFA-24 Apalis、YR-302 Fregate、YR-99 Forneus、XR-45 Cariburn、XFA-27 Fenrir、ADF-01 FALKEN、X-02 Wyvern、GAF-1 Varcolac以外的机体



クロヒョウ 龍が如く新章

充斥暴力美学的“《如龙》系列”最新作在PSP平台登场后获得不错的销量与口碑，本作虽以黑帮、斗殴为主题，但主角人生观的转变具有相当的积极意义。而作为本身素质优秀的名门之后，其系统和任务都相当的耐玩，这次攻略将详尽解析游戏的方方面面，为你的游戏过程提供便利。

文 胧月

A·AVG

黑豹 如龙新章

クロヒョウ 龙が如く新章

SEGA	010年9月22日	日版	1～4人
6279日元	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

游戏综述

进入游戏的故事模式后，玩家可以做的事情有三件：一、发展主线流程；二、完成支线任务；三、游玩各娱乐、营业场所里的迷你游戏。除此之外，收集平面模特的卡片、寻找流浪猫、打架升级、习得必杀技和对夜店女郎交流等都是神室町生活的丰富组成部分。

支线任务与街头斗士的取材

有别于主线，支线任务的剧情较为琐碎，且绝大部分与龙也都没有剧情上的直接关联。小到给醉汉递上一瓶水，大到参与黑道帮派斗争，各种人间冷暖交织的短剧令神室町的夜生活更为丰富。完成支线任务能获得一定的经验值和酬金，有些任务还会额外附带道具等特殊报酬。在地图上的"剧场前广场"与名叫涩谷的记者对话，可前往地图上特定位置与街头斗士战斗。这些支线任务的完成方法和街头斗士的所在位置，会在攻略的支线任务部分予以讲解。

让夜店女郎芳心暗许

夜店女郎是神室町的靓丽风景，本作中共有Jewel和SHINE两个夜店，玩家可前往消费，与个性丰富的美丽女郎攀谈。想受到女郎们的欢迎，就得把握好影响好感度的各个选项。由于女郎们性格各异，点不同的饮料、食物乃至对某个问题的答案，做出的反应都不一样。如果玩家想与心仪的对象达成美好结局，本次攻略也可给你帮助。

由理香

金钱和经验值的赚取方法

道场和夜店是游戏中两个主要消费场所。尤其是在道场花钱修行，对龙也战胜强大对手有着重要帮助，但越是强化到高等级，每次消耗的金钱也越多。此外，龙也的体力则是依靠赚经验值升级来提高的。虽然主线的每一个BOSS战都能带来丰厚的收入，但毕竟不是随时都能打。编者向玩家推荐街上的遭遇战和排名战，只要能掌握个中诀窍，钱和经验就完全不构成问题了。

主线

在龙之狂热擂台上取得10连胜！

主线故事中，龙也的主要目的是在地下格斗场"龙之狂热"的擂台上取得10连胜。只要能达成此前无古人的纪录，就可以不受九鬼的要挟而获得自由。道路上自然荆棘密布，玩家要在冒险过程里提升龙也的战斗力，打败一个个强敌。主线流程和BOSS战法将在后文的主线攻略中予以讲解，另外，只要打穿主线流程并存档，就会追加继承要素和特典。

圧倒的だ日向有利！

主线故事的流程

章节开始
↓
在冒险模式里强化龙也
- 分支任务
- 家原道场修行
- 收集资金
- 准备道具和装备

↓
地下格斗场BOSS战
↓
进入下一章

集换卡片和流浪猫收集

在主线流程推进时，会自动触发"トレカを探せ"和"にゃんこを探せ"两个支线任务。前者要求收集平面模特的卡片，后者要求找到分部在神室町各处的流浪猫。探索神室町的各个角落，总共可找到36枚卡片和101只流浪猫。

花钱娱乐

在游戏的序盘到中盘，龙也的钱几乎会全部花在家原道场。到了游戏的后期或二周目，玩家的钱袋略有结余时，就可前往龙宫城的赌场、保龄球馆、棒球馆等娱乐场所玩到迷你游戏。玩这些迷你游戏，很多都能获得奖品，攻略法会在后文中提到。

完成度

在龙也的家或地下格斗场的简易宿泊所，玩家都可以查阅当前的游戏完成度。夜店女郎、集换卡片、吃过的食物、获得的称号、迷你游戏进行状况等所有游戏相关数据都能在此找到统计，这其中的"称号"需满足一定条件方可获得，是对玩家的嘉奖与肯定。

密码道具

读取存档后选择主菜单里的“パスワード”可输入密码，获得一些特殊装备。目前公布的密码如下：

密码	效果
75323457	服装エースコックパーカー＆エースコックパンツ
09566953	服装エースコックキャップ＆エースコックTシャツ
15683494	必杀技ブラジリアンキック
66651977	必杀技ジ・アバイシィオ
84208433	必杀技“掌醉打(しょうすいだ)”
50870985	必杀技マーシャルブロー
32145222	夜店道具メイド服(ピンク)
40187701	夜店道具チャイナドレス
32631925	夜店道具ブレザー制服（ベージュ）
54507515	编辑部件お兄系C、七分袖Tシャツ、般若、カーゴパンツイン、カーゴ
97888599	编辑部件サイド刈り上げ、ベストダウン、カーゴパンツ、カーゴ

密码	效果
91376721	编辑部件キャップ前D、B系タンクトップ、ロゴ、B系ハーフ、色落ち
25953543	编辑部件ロカビリーA、学ラン腕まくり、无地、学ランヌニーカー、ヌニーカー
99438053	编辑部件お兄系G、パーカー、ヌカル、タイトイン、ジッパーデニム
77966173	编辑部件ポニーテールA、襟ジャゲット、革ジャンA、パンツブーツ、革パン
01831970	编辑部件ドゥーラグ、B系长袖、チェック、B系ベロ出し、迷彩
09626414	编辑部件お兄系D、长袖シャツ、レザー、クロップドパンツ、デニム
96315103	编辑部件ロングC、襟立て半袖シャツ、花柄、カーゴハーフパンツ、カーゴ
83326310	编辑部件ロングD、タンクトップ、豹柄、タイト、カラーパンツ

冒险部分



冒险部分要操纵龙也在神室町的大街和建筑物内徘徊探索，是收集情报、战前准备的重要部分。首先要理解操作方式和能够使用的指令。

画面注释

冒险模式画面注释



1.地名

移动到一个新地区时，此处地名会相应发生变化，经过一定时间后该显示消失。

2.谈话对象

头上显示出三角形标记的NPC是可以与之对话的人物，不同颜色三角形标记的对象在身分上略有差别，可参照后文注释。

3.自动台词

走近这些角色，不需按任何按键便可看到他们头上跳出来的对话。不少自动台词会对主线或支线任务给予提示。

4.龙也的位置

龙也的头上以黄色三角形标记。

5.迷你地图

以龙也所在位置为中心，显示周围一定范围内的地图情报。地图上的各种标记在后文有注释。

6.行动表示

当地图上出现可用〇执行指令的地点时，该处会出现提示。进出建筑物、与人对话、调查地面时均会显示出来。

7.存档标志

街头的存档地点，只能存储进度，无法像龙也家和简易宿泊所一样整理道具。

8.目的地表示

当主线任务的目的地显示在画面中时，以此绿色标记显示。

谈话对象与头上的标记

通常角色



绿色三角标记的是通常角色，能提供一些情报和神室町的日常消息。

剧情战斗角色



与蓝色三角的人物对话，会在对话完毕后发生战斗。做好战斗准备后再靠近吧。

街头遇敌



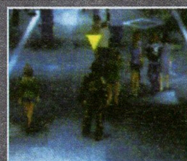
头上标记红色三角的人物是游荡在神室町的各种小混混或黑社会成员，他们会主动靠近龙也，接触后发生战斗。如果玩家怕麻烦，可以回避掉他们的追踪。

地图注释

按下SELECT键能看到神室町的全体地图，在全体地图画面下按〇能进一步对地图加以放大，确认每一个地形设施，在迷路的时候可加以利用。地图上的店面设施以不同颜色区分，任务目的地等会随进程而变动的地点则标以其他标记。这些标记的意义参见下文。

地图上标记的意义

现在位置



黄色闪烁的箭头表示龙也当前位置，箭头的尖端所指方向，与龙也当前的面向一致。

目的地（主线）



绿色的感叹号“！”为主线任务的目的地，这个标记会同时出现在地图和冒险部分的画面上，简易好懂。

目的地（支线）



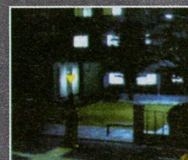
白色的问号“？”表示支线任务的目的地，前往该标记所在的现场，应该就能触发事件。

流浪猫的位置



白色卡通猫脸标记是流浪猫所在位置，走到该位置上会听到猫叫声，画面出现“にゃー”的提示。站在该位置不要动，待〇的指令提示出现后按下〇键，可收养该猫。

重要设施



蓝色色块表示与剧情相关的重要设施，如赵乐、地下格斗场等，都是龙也数度造访的地方。

饮食店



紫色色块标记的饮食店提供各种食物，花钱购买食物并吃下，能在回复体力的同时获得一定经验。

贩卖店



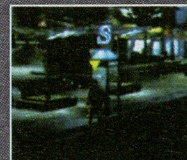
红色色块的建筑出售回复饮料、装备等道具，每个店铺售架上的货物有所不同。

娱乐设施



绿色表示娱乐设施，包括能玩到迷你游戏的场所和夜店。

记录点



字母“S”表示记录点，在冒险画面上看是一个电话亭。神室町内共有4个电话亭，分布在街道各处，前往离自己最近的一个记录便可。

打工地点



标记了“￥”记号的是可以通过玩迷你游戏来挣钱的店铺，想在短时间内赚取小笔金钱的话，推荐来这些地方。

此路不通



表示不能再往该方向走了，大多分布在地图的边角位置。在游戏的序盘，天下一通り周围也有不少此类标记。

警察



警车顶灯标记代表此处有警察，根据它们在地图上的分布制定出合理的逃脱路线吧。

冒险部分的操作

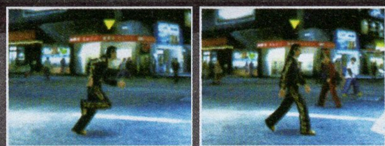
冒险部分的操作非常简单，用方向键或滑杆控制龙也的移动，要进入建筑物或跟人对话时按下○。本作需要注意的是，由于街道并非全视角3D，在路过一些地点时会遇到视角突然变化的情况。只要玩家不松开之前的按键，即便视角变动，龙也也会按原来的方向一直前进。所以不必在视角变更后立即调整按键的方向。



基本操作一览

移动（方向键or滑杆）

按住方向键或大幅向某方向推动滑杆，龙也就会向对应方向大步前进。小幅推动滑杆，龙也会踱足而行，在跟踪任务里非常有用。



对话/调查（○键）

靠近可对话对象或可疑地点时，屏幕的右上角会出现“话す”和“调べる”的行动提示，按下○键即可执行。这是推进任务发展的重要操作。



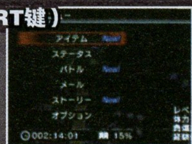
进出设施（○键）

进出建筑物或房间时使用该指令。



暂停（START键）

按下START令游戏暂停，切换到暂停菜单。



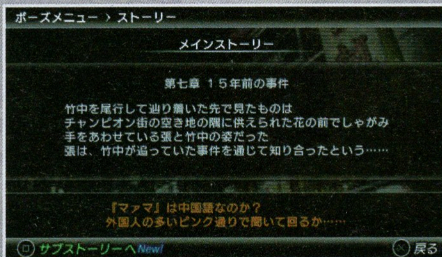
查看地图（SELECT键）

调出神室町的全体地图，该地图上的各种标记已在前文介绍过了，能为玩家提供很大方便。



暂停菜单

在暂停菜单上可看到龙也的等级、体力和负伤程度。由于本作的HP槽不像系列以往作品出现在战斗画面，因此每次受到较为强烈的攻击时，建议玩家还是立即打开菜单确认一下情况。除了打开菜单能立即看到的以上3项参数外，暂停菜单还显示道具（アイテム）、状态（ステータス）等子菜单，各自的使用方法请参照下文。



暂停菜单下的指令

道具

显示龙也当前身上携带的道具，并可按下○键使用，△键可扔掉道具，按下□键则会切换到贵重品一览。普通道具一次最多只能带12个，贵重品则没有携带限制。



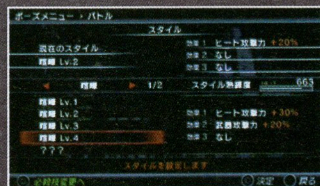
状态

详细显示龙也当前的5项能力和身体各部位的负伤状况，查看升级所需经验值。5项能力都依靠家原道场的付费修行提升，育成路线非常自由。玩家既可选择综合平衡发展，也可集中突出其中的某项能力。



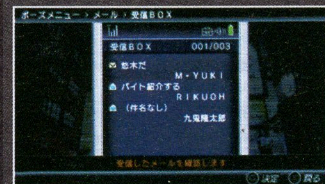
战斗

确认战斗时使用的战斗风格并予以变更。按下□键能切换到必杀技变更画面。顺便一提，在每场战斗开始前按下△也可进入该画面。



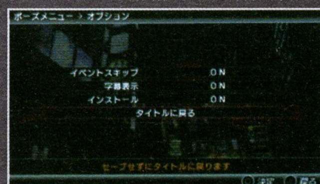
邮件

阅览手机收到的邮件，主线任务和支线任务的相关邮件放到“受信BOX”，而夜店女郎的邮件则自动归入“キャバBOX”。当龙也收到邮件时，屏幕的左上角自动出现邮件标记，立刻打开暂停菜单查收吧。



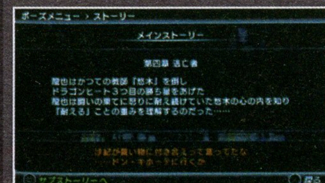
设置

变更游戏的相关设定，可开关剧情CG中的字幕，选择是否将游戏资料安装到记忆棒上，以加快读取速度。在通关一遍后还追加快速跳掉剧情的“イベントスキップ”选项。最下面的“タイトルに戻る”可返回标题画面，读取存档。



剧情回顾

当前节点前的一小段剧情提要，如果记不得龙也接下来应该干什么，可打开该菜单查看。



神室町设施介绍

在前文的地图介绍中已经说过，神室町的公共设施主要由重要设施、娱乐设施、打工地点、饮食店和贩卖店组成。尤其当玩家致力发展主线剧情时，对回复体力的饮食店、购入各种道具的贩卖店有很高的使用率。下面就将各店铺的特征和出品的道具罗列出来。



重要设施

重要设施是与主线或支线任务密切相关的目的地场所，为龙也提升战斗能力的家原道场也是重要设施之一。在主线任务中，像赵乐、地下格斗场等地点是龙也多次前往的重要地点。而在支线任务里，帮派成员的聚集地大多在公园，而ミレニアムタワー作为汇合接头场所也有很多机会路过。每个公园的确切位置建议玩家先预习掌握。

娱乐设施/打工地点

娱乐设施提供各种迷你游戏，夜店中的女郎也会以得当的谈吐给玩家心灵上的慰藉。既有棒球、卡拉OK等阳光类娱乐，也有龙宫城赌场这样可疑场所。此外，按摩店、钢管舞风俗店等也是神室町不可或缺的组成部分。这其中的部分迷你游戏可免费游玩，不仅如此，玩过以后还能获得一定的金钱报酬，这些可赚钱的迷你游戏称为“打工地点”。本作中的打工地点共有4个，分布在神室町中部偏下一带，在地图上标记为￥。



打工地点

ショーパブ・エイジア

表演钢管舞的夜店，玩家需要操控龙也移动到站起的观众面前，根据提示按顺序正确输入按键，平复观众们的激动情绪。成功制止60名观众后打工结束，而如果屏幕上方的テンションケージ涨到了最高，即判定GAME OVER。按键的复杂程度和观众的站立频率随女郎提示的LEVELUP而提高，LV1～2需要连续成功10次，从LV2往上升级则每次要连续成功12次，最高到达LV5。在LV5的表演情况下，每制止一名观众可获得200日元奖励。（LV1时只有50日元。）



九州一番星

拉面店打工分为两个步骤，第一步为当指针移动到蓝色区域时准确按下○（黄色也可以，但红色会显示MISS），每成功完成一次，龙也就会做出抄面的动作。之后会进入滤水阶段，滤水阶段只要求玩家快速按键即可。



ジェラテリア 神室

在限定时间内，当指针滑到在蓝色区域中按键。在黄色区域按键虽然也能得分，但酬劳则较低且会直接结束本回合。在红框中按键则判定为MISS，影响报酬的高低。冰激凌堆得越高报酬越多，每回合后期的蓝、黄两个区域都非常窄，玩家需要根据冰激凌托的位置来判断蓝色区域所在位置，预算好按键提前量。指针每回合都能往返3次，可以等指针返回后看准了再按键，提高成功率。



スマイルバ－ガ－神室

按照顾客的下单拿取对应的食物，需要在指定食物到达黄色区域才能拿，拿错东西或错过时机都会扣点。



松屋

商品名	价格
牛めし（丼）	320
牛めし（大）	420
豚めし（丼）	290
豚めし（大）	390
ビビン丼（丼）	430
ビビン丼（大）	530
オリジナルカレーライス（丼）	350
オリジナルカレーライス（大）	450
カレギュウ	580
キムカル丼（丼）	490
キムカル丼（大）	590
牛焼肉定食	630
カルビ焼肉定食	680
デミたまハンバーグ定食	580
豚焼肉定食	550
豚生姜定食	580

プロント

商品名	价格
モッツアレラチーズのカプレーゼ	380
アボガドと海老のサラダ	380
生タコのカルパッチョ	480
ハワイアンポチキ	380
ごぼうスティック	400
スパイシーポテト	400
辛口チョリソのオーブン焼き	530
ローマ风ピザマルゲリータ	600
厚岸产つぶ贝のガーリックバター焼き	880
100%オレンジジュース	450
100%グレープフルーツジュース	450
ブラッドオレンジジュース	500
ジンジャーエール	450
ウーロン茶	450
黑乌龙茶	500
パールコーヒー（ホット）	480
パールコーヒー（アイス）	480
パールカフェラテ（ホット）	530
パールカフェラテ（アイス）	530
パールレモンティー（ホット）	530
パールレモンティー（アイス）	530
パールロイヤルミルクティー［ポット］	530
パールアイスミルクティー	530

スマイルバーガー神室

商品名	价格
スマイルバーガーセット	520
スマイルチーズバーガーセット	560
てりやきスマイルバーガーセット	580
キングスマイルバーガーセット	690
マグロバーガーセット	580
角煮バーガーセット	600
スマイルシェイク	220
スマイルポテト	240

寿司吟

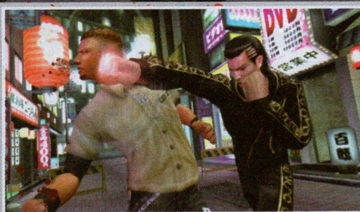
商品名	价格
玉子	200
かっぱ巻き	200
マグロ	300
甘えび	300
えんがわ	600
つぶ贝	300
生タコ	300
かんぱち	500
寒ブリ	500
平目	500
しまあじ	500
金目鯛	500
えんがわ	600
いくら	1000
赤贝	2000
大トロ	2500
あわび	3000
うに	3000

九州一番星

商品名	价格
九州とんこつラーメン	750
角煮とんこつラーメン	980
チャーシューとんこつラーメン	950
明太とんこつラーメン	860
玉子とんこつラーメン	820
黑とんこつラーメン	800

饮食店

在饮食店吃东西能回复龙也的体力，饮料比固体食物的回复效果更好。需注意的是，当龙也的体力满值时无法点单，如果玩家想收集全食物品尝的成就，不妨故意到街上被混混打伤。



饮食店资料

韩来

商品名	价格
タン盐	1400
特上タン盐	2500
カルビ	1200
特上カルビ	2700
ロース	1100
特上ロース	2400
ハラミ	1000
特上ハラミ	2500
レバ刺し	1300
ホルモン焼き	800
海鲜盛り合わせ	1700
キムチ盛り合わせ	600
石焼きビビンバ	1500
ユッケジャンクッパ	1400

契茶アルプス

商品名	价格
ブレンドコーヒー	500
ブルーマウンテン	800
モカ	600
アールグレイ	500
ミルクティー	500
トマトジュース	450
レモンティー	500
ストロベリーパフェ	680
チョコレートパフェ	650
抹茶フロート	550
ケーキセット	800
トーストセット	800
サンドウィッチセット	950
パスタセット	1300
オリジナルビーフカレーセット	1500

ジェラテリア神室

商品名	价格
バニラシングル	280
ストロベリーシングル	280
チョコシングル	280
あずきシングル	280
キャラメルシングル	280
コーヒーシングル	280
ダブル	350
トリプル	430

贩卖店

分布于各处的贩卖店出售多种道具，既有回复体力或HEAT槽的功能饮料，也有强化龙也的装备品。如果金钱充裕，玩家也可以购买赠送给夜店女郎的礼物。需要注意的是便利店（コンビニエンスストア），各店出售的道具略有区别。

贩卖店除购买道具外，还是主线支线任务的目的地，比如ドン・キホーテ就多次是任务中的接头地点；一些任务里的必须道具也很多得从便利店里购买。

贩卖店资料

ポッポ（便利店）

商品名	价格	天下一通店	中通道店	昭和通店
タウリナー	300	○	○	○
タウリナー+	900	○	○	○
おでん盛り合わせ	420	○	○	○
昆布おにぎり	180	○	○	○
ツナおにぎり	190	○	○	○
鮭おにぎり	200	○	○	○
幕の内弁当	600	○	○	○
クラブハウスサンド	250	○	○	○
たまごツナサンド	230	×	○	×
特制焼そば	460	○	○	○
肉まん	130	○	○	○
あんまん	130	○	○	○
琉球 酒豪传说	200	○	○	○
寿司吉め	3500	○	○	○
サントリーウーロン茶	147	○	○	○
C.C.レモン	147	○	○	○
ボス 无糖ブラック	120	○	○	○
伊右卫门	147	○	○	○
サントリー天然水（南アルプス）	110	○	○	○
しょうゆラーメン	198	○	○	○
みそラーメン	198	○	○	○
とんこつラーメン	198	×	○	×
しおラーメン	198	×	○	×
腕脚丸	1000	○	○	○
头胴丸	1000	○	○	○
ナーグルトP	400	○	○	○
ケッタロカK	400	○	○	○
ツカミールC	400	○	○	○
ヒートダスH	400	○	○	○
タフヤネンT	400	○	○	○
大盛りイカ焼そば	198	○	×	×
スープはるさめ ワンタン	158	○	×	×
スープはるさめ 野菜とわかめ	158	○	×	○
スープはるさめ 鸡だし中华	158	○	×	○
スープはるさめ 黑炸酸辣汤	158	○	×	×
わかめラーメン	176	○	×	×
またたびスティック	498	○	×	×
牛乳	130	×	×	○
しおラーメン	198	×	×	○
スープはるさめ チゲ	158	×	×	○

Mストア 神室町店

商品名	价格
タウリナー	300
タウリナー+	900
おでん盛り合わせ	420
昆布おにぎり	180
ツナおにぎり	190
鮭おにぎり	200
幕の内弁当	600
とんかつ弁当	780
クラブハウスサンド	250
特制焼そば	460
肉まん	130
焼そばまん	140
牛乳	130
琉球 酒豪传说	200
寿司吉め	3500
サントリーウーロン茶	147
C.C.レモン	147
ボス 无糖ブラック	120
伊右卫门	147
サントリー天然水(南アルプス)	110
しょうゆラーメン	198
みそラーメン	198
とんこつラーメン	198
しおラーメン	198
大盛りイカ焼そば	198
スープはるさめ チゲ	158
スープはるさめ 野菜とわかめ	158
スープはるさめ 鸡だし中华	158
スープはるさめ 黑炸酸辣汤	158
腕脚丸	1000
头胴丸	1000
ナーグルトP	400
ケッタロカK	400
ツカミールC	400
タフヤネンT	400
ヒートダスH	400

ことぶき药局

商品名	价格
琉球 酒豪传说	200
スタミナン×	1000
スタミナン××	3000
スタミナンロイヤル	10000
タウリナー+	900
スタミナンスパーク	25000
腕脚丸	1000
头胴丸	1000
头胴丸ロイヤル	4000
绊创膏	310
湿布ハイパー	1500
王宫箱	4000
救急箱	7500
腕脚丸ロイヤル	4000
リキンデル・ゴールド	1700
タウリナー	300
タウリナー++	2700
タウリナーマキシマム	3600
タフネスZ	750
タフネスZZ	2500
タフネスエンペラー	7300
タフネスインフィニティ	9800

ドン・キホーテ

商品名	价格
ボス レインボーマウンテン	89
ボス 甇泽微糖	89
ボス 无糖ブラック	89
サントリーウーロン茶	97
サントリー黑乌龙茶	158
サントリー天然水(南アルプス)	89
伊右卫门	97
伊右卫门 浓いめ	97
C.C.レモン	97
胡麻麦茶	156
しょうゆラーメン	178
みそラーメン	178
とんこつラーメン	178
しおラーメン	178
大盛りイカ焼そば	178
スープはるさめ ワンタン	158
スープはるさめ かきたま	158
スープはるさめ 担担面タイプ	158
スープはるさめ チゲ	158
饮み干す一杯 担担面	158
饮み干す一杯 背脂とんこつ	158
担担面	208
琉球 酒豪传说	200
ネコのぬいぐるみ	698
レディーススーツ	18000
メイド服(绀)	12000
ブレザー制服(绀)	18000
腕脚丸ロイヤル	4000
头胴丸ロイヤル	4000
湿布ハイパー	1500
リキンデル・パンキック	700
リキンデル・ツカヒート	700
ヒートダスH	400
タフヤネンT	400
ツカミールC	400
ケッタロカK	400
ナーグルトP	400
高级マタタビ“雅”	2800

ル・マルシェ

商品名	价格
モノグラムのバック	120000
フランス制男性用香水	5800
ス制女性用香水	6500
フランイタリア制男性用香水	5800
イタリア制女性用香水	6500
フランス制マフラー	15000
フランス制财布	23800
イタリア制マフラー	28500
イタリア制财布	22800
フランス制ハンドバック	98000
イタリア制ショルダーバック	87000
スイス制高级腕时计	285000
アジア制デジタル时计	1480
国产ダイバーズウォッチ	14800
フランス制オートクチュール	2500000
フランス制プレタポルテ	800000
イタリア制女性用スーツ	350000
イタリア制妇人腕时计	120000
イタリア制高级ネックレス	70000
キャビアスキンバック	150000
イタリア制リング	250000
イタリア制男性用ネックレス	450000
オートクチュールドレス	150000

えびすや

商品名	价格
チタン制の指轮	10000
ダイヤつきの指轮	100000
足首用ミサンガ	10000
トルコ石つきミサンガ	100000
银の腕轮	10000
强力の腕轮	100000
ゲルマニウムネックレス	10000
ランナーのネックレス	100000
破れた怒りの护符	10000
怒りの护符	100000
御守り	10000
幸运御守り	100000
秘传书~火の巻~	240000

战斗篇

战斗的基础知识

“暴力”是游戏的一大主题，战斗占了绝对重要的地位。取胜的第一步是要熟练所有的战斗操作，这些操作都非常有用，没有废招可言。

基本操作方法

战斗时经常用到多个组合键位，操作比起冒险部分要复杂不少。相应地，只要玩家能根据战况适当操作，打倒强敌也不是什么问题。故事模式开始后，剧情战斗会进行操作教学。下文会对龙也的所有战斗基本操作进行讲解，注意即便是基础攻击，按键对应的动作也会根据战斗风格的不同而变化。

战斗操作一览

移动：方向键/滑杆

按方向键或推动滑杆可指挥龙也的移动，移动时的脚步随战斗风格变化。

闪避：方向键/滑杆+×

以方向键的四个方向配合×键可瞬间向任意方向快速移动一步，可用来躲避敌人的攻击。不按任何方向键按下×，龙也会默认向前快速移动一步。闪避容易让龙也进入疲劳状态。

冲刺：方向键/滑杆+长按×

冲刺可进行较长距离的自由跑动，也可以用来回避BOSS级敌人的喧哗奥义。被多个敌人包围时可利用该操作冲出重围。冲刺中按□或△能使出冲刺攻击，按○可扑倒对手。冲刺攻击和扑倒的威力都很高，但冲刺同样会容易让龙也疲劳，注意不要过度使用。

基本攻击：□/△

□为拳头，△为脚踢，连续输入□或△可形成连技。用方向键↓+□/△键可使出攻击敌人腿部的下段攻击，方向键→+□/△键为踏前一步的突进攻击，方向键←+□/△键是威力较高的强攻击。这些特殊攻击均可与普通的□和△形成连技。

倒地追击：敌方倒地时□/△

对被打倒的敌人继续追击的技巧，冲刺中的攻击同样可以追地，且威力更高。

单膝跪地追击：敌方单膝跪地时←+□/△

仅当敌人被打得单膝跪地时才能使用的技巧，使用强攻击能提高该有利状态的出现频率。

起身：倒地后连打×

被敌人打倒后连按×键可快速起身，起身的同时按□为起身拳攻击，按△为起身脚攻击，按方向键可向任意方向翻滚起身，躲开追击。

抓住敌人：○

正面按○可揪住敌人的衣领，在敌人背后按○可直接锁喉。

投技攻击：按○键抓住敌人后输入□/△/○

投技攻击分为三种，先按○键抓住敌人，输入□和△分别是对应拳和脚的打击系攻击，输入○则是用摔投把敌人打倒。投技攻击威力较高，不但能让对手倒地，还能在团战时牵连周围的其他敌人，被包围时可用以脱身。

锁喉擒拿：○抓住敌人后L

正面抓住敌人后按L可绕到敌人背后，锁住对方的喉咙。当龙也战斗风格里的背面投技威力较强时积极使用吧。

喧哗奥义

攻击命中敌人或经过一定的时间，龙也的上半身会浮现出火焰一样的斗气，进入“HEAT状态”。在HEAT状态时按○抓住敌人后再输入×键，能使出威力远超普通攻击的喧哗奥义。HEAT状态分若干阶段，阶段越高对应的喧哗奥义也越强。

防御：L

按L键进入防御状态，可防御住来自正面的攻击。在防御状态下按方向键的任何方向，能边防御边行走。防御过度会导致手腕受伤，所以应对敌人的攻击时不要完全依靠防御，适当使用闪避也是很有必要的。

必杀技：长按□/△后松开

按住□或△键后龙也进入蓄力状态，接着松开按键便可使出威力较高的“必杀技”，即蓄力攻击。被必杀技命中的敌人必定会倒地，且蓄力时间越长、必杀技威力越高，不过由于蓄力时龙也全身处于无防御状态，也容易遭到敌人的攻击。

指令必杀技：方向键/滑杆360° 绕一圈+□/△

难度较高的必杀技，不熟练时容易发失误。相应地，其威力和攻击距离也很长。

自动闪避攻击：看准敌人的攻击时机按×

配合敌人的攻击时机准确按下×键，画面会变为慢动作，同时龙也使出自动闪避攻击。由于该种攻击抓住了敌方的硬直，因此是无法被防御的。

返技：L+方向键任意方向

返技可架住对方的攻击并反过来对其造成伤害，是非常有效的技巧。不过返技在输入指令后的持续时间较短，需要看准敌人的拳脚动作来使用。

武器攻击：L+○拾起武器

拾起武器后按□或△键可击打对方，按○可将武器投掷出去。拾起武器的状态下再次按L+○可丢掉武器。武器攻击威力很强，即便敌人防住也会承受伤害。

锁定目标切换：R

一场战斗中同时出现多个敌人时，按R键可切换龙也当前的攻击锁定目标。

锁定解除：按住R键

按住R键后解除对场中任何一个敌人的锁定，玩家可用方向键操纵龙也自由移动。

挑衅：△+○同时长按

同时长按两个键能让龙也展现挑衅动作，能完整做完一次挑衅而中途不被敌人打断的话，便能大幅提升HEAT槽。

TIPS　一次连击中只能出一回的招

突进攻击（→+□/△）和强攻击（←+□/△）在一次连击中只能使用一回，玩家在任何一套连击里使用了这两种攻击方式，那么连击便会立即中断。某些战斗流派的强攻击空隙很大，所以拿来做为连击的收尾技是不错的。

TIPS

必杀技和强攻击一样可以用作连击的收尾技，但此时会遇到一个问题：必杀技有一定蓄力时间，要作为连击有一定难度。对于这个问题，因指令必杀技无需蓄力便可直接使用，因此可用以连击收尾。为避免操作时手忙脚乱，玩家可在前一个攻击出完后立即让方向转360°，技能的选择上推荐发动速度较快的“绝技・ライジングゲイル”。

战斗的开始与结束

战斗开始

在地图上的遭遇战碰到敌人、或在主线支线任务因固定剧情而开打，便进入战斗的开始阶段。这里需要提到两种特殊的开场：第一种，敌方从龙也的身后发动奇袭，玩家需要根据屏幕上的按键提示在限定时间内完成QTE，成功后能反过来给敌人一拳，但如果失败则会遭到一次攻击；第二种，双方进入角力状态，这时要快速连按方向键和四个功能键，胜利后会让敌方陷入倒地或气绝状态。

战斗结束

街头遭遇战结束后，系统会提示玩家怎样处置对手。○、□、△分别对应不同的处置方式，需要注意“ぶっとばしてやるよ”选项必须要求龙也在战斗结束时处于HEAT状态（即可以使用喧哗奥义的状态）才能选择。△键可把对方收为自己的同伴，这些同伴可在通信模式下对战使用。

各选择结果

按键	选项	效果
○	俺の前からうせろ	获得金钱1.25倍
△	ぶっとばしてやるよ	获得经验1.25倍
□	俺についてこい	将敌人收为同伴

战斗系统详细

龙也多彩的行动方式只是战斗的基础，其他诸如“HEAT状态”、“负伤度”等等均是战斗系统的重点要素。熟练掌握所有的系统，能更轻松地获得战斗胜利。

HEAT状态

在战斗中积蓄HEAT值到一定程度，龙也会身缠斗气进入HEAT状态，仅仅在这个时候玩家可以使用喧哗奥义——○键抓住对方后按×。身缠斗气时继续积蓄HEAT值，HEAT的等级会进一步上升，使出的喧哗奥义更为强劲。HEAT状态除了能使用喧哗奥义外，还有以下两个好处：1.龙也用○抓住对方时不易被挣脱；2.龙也不容易因负伤部位遭打击而发生崩足。HEAT状态分为3个阶段，第一阶段为蓝色斗气，第二阶段为黄色斗气，第三阶段为红色斗气，喧哗奥义的威力逐级递增。

HEAT值的增加方法

想直接进入HEAT状态可使用“タウリナー”等道具，但龙也每次携带的道具数量有限，因此利用战斗中的行动来积蓄HEAT值是至关重要的。挑衅的积蓄值虽大，但使用过程中容易遭到敌人的阻碍而被强制打断。参见右表，根据战斗状况选择最好的增加HEAT值的方法吧。

增加HEAT值的行动

行动内容	HEAT值上升量
战斗中时间经过	每秒上升1
打击技/投技成功命中时	每个技均有自己特定值
完整挑衅	上升150
返技成功时	上升200
自动闪避成功时	上升敌人使用技能的对应值
角力中按键连打	每按键一次上升2.5

各HEAT等级对应的HEAT数值

等级	HEAT值
LV0	0～249
LV1	250～499
LV2	500～749
LV3	750～800

受伤度

受伤度是本作引入的重要系统。遭到攻击后，角色的头、胴、腕、脚四个部位会根据击打而累积伤害值，伤害值累积到一定程度，该部位即进入受伤状态。受伤会对行动产生如下影响：

头部受伤：有很高几率进入气绝状态，气绝时玩家无法操作角色。

胴部受伤：行动时更容易疲劳。

腕部受伤：容易被对手破防。

脚部受伤：容易单膝跪地。

配合方向键使出的上段或下段攻击能有选择性地集中打击某一部位，造成对手的受伤。根据受伤状况的严重程度，战斗中的示意图标会从白色往红色渐变。要解除受伤状态可前往“ごとぶき药局”或“コンビニエンスストア”等场所购买治疗药并使用。另外，前往流程中的特定地点的医务室或医院也能对受伤进行治疗。

疲劳

不间断地使用冲刺、闪避、连技或必杀技，龙也的呼吸会变得愈加急促，这可以从口中呼出的白气来判断。在此基础上继续行动，龙也便会陷入疲劳状态，在一定时间内无法行动。进入疲劳状态前，如果玩家发现龙也的动作已经变得颇为迟钝，那便先暂定使用冲刺、闪避等大量消耗耐力的行动。反过来，如果敌人陷入疲劳状态，那也是我方展开攻击的好机会。



龙也的成长与强化

战斗后获得的经验值和道场修行能让龙也渐渐向“最强”靠近，当然本作动作要素充足，玩家自身的修炼度也与龙也的实际战斗能力挂钩，除了龙也的数值外更要磨练自己的技术。

升级

通过战斗获得的经验值积累到一定程度，龙也会升级，提升最大体力，这是提高龙也抗击打能力的基本方法。BOSS的喧哗奥义威胁极大，让龙也的体力尽量能承受住强大的打击吧。战斗风格的等级需靠积累该风格自身的熟练度，每次战斗结束后，战斗风格获得的熟练度是经验值的30%。

战斗风格的习得

战斗风格在游戏中以日语“スタイル”表示，代表龙也当前的格斗流派。最初的战斗风格只有喧哗一种，随着主线剧情的推进，龙也可习得拳击、柔术等战斗风格；支线任务中也可习得古武术、空手、プロレス等风格。将多项战斗风格各提升到一定的等级，又能出现复合的新战斗风格，复合出的战斗风格通常都很强劲。要体验本作的全部战斗乐趣，便不要拘泥于一种战斗风格，尝试使用各种武术来战斗吧。

家原道场

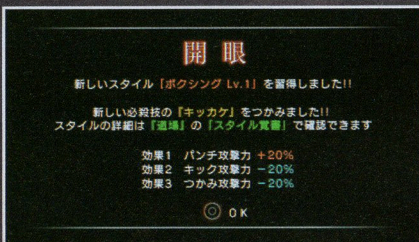
位于ことぶき药局后，玩家在此主要可做三件事：提升基础能力、习得必杀技、领取猫地图。

基础能力提升

与家原对话，选择“修行する”下的子选项“修行”，便可对拳攻击力、脚攻击力、投技攻击力、耐力和喧哗奥义攻击力5项进行强化。强化需支付一定的金钱，这些能力的初始等级上限为10，第四章后加到20，第七章后加到30，通关后进行二周目则提高至50。等级越高所需支付的强化费用也越大，不过当玩家寻找到的流浪猫到达一定数量时，费用会有所打折。全部101只猫找齐后折扣率高达20%。

必杀技

必杀技分拳和脚两个大系，拳系必杀技指令为长按□键后松开，脚系必杀技指令为长按△键后松开，蓄力时间越长，必杀技威力越大。习得必杀技需前往ことぶき药局后的家原道场与家原老师对话，选择“修行する”以后再进入必杀技的子选单，选择想要修习的必杀技，支付对应金额后与木头人对战，胜利即可掌握该必杀技，今后就可以按START键打开主菜单，选择“バトル”，按□键切换到必杀技选单装备上，便可以使用了。名称中带“绝技”二字的必杀技在指令输入上有些特殊，玩家需要将方向键或滑杆绕一整圈，再输入□或△，开始不太好掌握，熟练以后实用性还是比较高的。



拳系

名称	所需金钱	习得条件
ぶん殴りストレート	无	无
ステップストレート	5000	学会战斗风格“ボクシング”
ストレート掌打	10000	学会战斗风格“古武术”
空手正拳突き	10000	学会战斗风格“空手”
ローリングラリアット	10000	学会战斗风格“プロレス”
アッパー掌打	10000	学会战斗风格“柔术”
八极打开	20000	学会战斗风格“八极拳”
刚腕フックパンチ	20000	学会战斗风格“武器マニア”
振りかぶりストレート	20000	学会战斗风格“综合格斗技”
ナックルブロー	20000	完成分支任务：幻の左　田村智
ムエタイエルボー	20000	完成分支任务：ローキックの鬼　佐田雅之
チャージタックル	20000	完成分支任务：磨かれた无限地狱　佐藤康平
崩拳	30000	学会战斗风格“刚腕の极み”
喧哗フックパンチ	30000	学会战斗风格“柔刚の极み”
マーシャルボディ	30000	学会战斗风格“觉醒の极み”
マーシャルブロー	10000	输入隐藏道具密码：50870985
掌醉打	10000	输入隐藏道具密码：84208433
绝技・ガトリングレイジ	100000	龙宫城3万枚筹码换取“秘传书～金の卷～”
绝技・バンカーナックル	100000	第四章主线流程自动获得“秘传书～天の卷～”
绝技・王牙（オーガ）	100000	完成分支任务：にゃんこを探せ　101匹目

脚系

名称	所需金钱	习得条件
喧哗キック	无	无
ステップミドルキック	5000	无
ハイサイドキック	10000	学会战斗风格“ムエタイ”
ローリングミドル	10000	学会战斗风格“格斗武术”
飞翔脚	10000	学会战斗风格“中国拳法”
ボディソバット	10000	学会战斗风格“ルチャ”
ジャンプハイキック	20000	完成分支任务：喧哗10段　堀井健太郎
スマートハイキック	20000	完成分支任务：历史に埋もれた绝技　木村吾郎
里胴回し蹴り	20000	完成分支任务：一击必杀传说　衣笠善幸
真空飞び膝蹴り	20000	完成分支任务：实战无败　冈村崇
超兽ハイキック	20000	完成分支任务：ミスープロレス　吉村伦太郎
ハイドロップキック	20000	完成分支任务：超绝美丽な空中杀法　铃木一
飞び首狩り蹴り	20000	完成分支任务：秘拳枪の如し　古本敦
飞び　み蹴り	30000	学会战斗风格“神脚の极み”
八极回し蹴り	50000	学会战斗风格“乱舞の极み”
ジ・アバイシィオ	10000	输入隐藏道具密码：66651977
ブラジリアンキック	10000	输入隐藏道具密码：15683494
绝技・烈空炎舞脚	100000	在中道通里路的えびすや购买“秘传书～火の卷～”
绝技・ライジングゲイル	100000	完成分支任务：决着
绝技・アクセルレイジ	100000	完成分支任务：日向との决着

猫地图

在完成第二章的支线任务“にゃんこを探せ　1匹目”后，玩家就可以向家原领取猫地图，根据地图上标记的猫头像来寻找流浪猫。寻找流浪猫除了能达成一个支线任务外，还有令修行费用打折的作用。玩家只需走到地图上标记的猫所在地，停留几秒，待龙也头上出现○标记时按下○键即可。有些流浪猫虽然没有在地图上标记处，但如果玩家在经过某些地点时听到猫叫，最好停下脚步四处找找，只要看好位置，同样是可以找到这些未经标注的流浪猫的。

猫的收集数与道场使用费

收集数	使用费
25只	优惠5%
50只	优惠10%
75只	优惠15%
101只	优惠20%

装备



装备品也是提升龙也战斗能力的途径之一。本作中的装备主要是防具，武器只能在战斗场景中拾取。防具只要携带在身上就能发挥出效果，不过需注意相同装备的效果不可叠加。

效果叠加法则

1.相同装备的效果不能重复。
2.装备的各项能力上升效果最多增加25%。

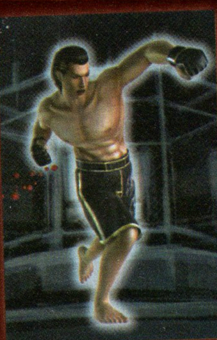
道具效果和获得方法

名称	效果	获得方法
チタン制の指轮	拳攻击力+5%	えびすや：1万日元/神室町最强ランキング29位
ダイヤつきの指轮	拳攻击力+10%	えびすや：10万日元/神室町最强ランキング11位
神树の指轮	拳攻击力+25%	龙宫城：20万枚/ボスランキング3位
足首用ミサンガ	脚攻击力+5%	えびすや：1万日元/神室町最强ランキング28位
トルコ石つきミサンガ	脚攻击力+10%	えびすや：10万日元
蹴王のミサンガ	脚攻击力+25%	保龄球：5投球单位里得分130以上/ボスランキング5位
银の腕轮	投技攻击力+5%	えびすや：1万日元
强力の腕轮	投技攻击力+10%	えびすや：10万日元
不动明王の腕轮	投技攻击力+25%	保龄球：10个投球单位里得分270以上/ボスランキング4位
ゲルマニウムのネックレス	耐力+5%	えびすや：1万日元
ランナーのネックレス	耐力+10%	えびすや：10万日元
超人のネックレス	耐力+25%	ボスランキング6位
破れた怒りの护符	进入战斗时爆气LV1	えびすや：1万日元/神室町最强ランキング12位
怒りの护符	进入战斗时爆气LV2	えびすや：10万日元/神室町最强ランキング2位/ボスランキング7位
破れた斗神の护符	进入战斗时爆气LV3	神室町最强ランキング2位
御守り	喧哗奥义以外的攻击威力+3%	えびすや：1万日元
幸运の御守り	喧哗奥义以外的攻击威力+5%	えびすや：10万日元
战神の御守り	喧哗奥义以外的攻击威力+10%	神室町最强ランキング5位
浪人の勉学の御守り	喧哗奥义以外的攻击威力-10%，获得经验值变成1.2倍	神室町最强ランキング8位
龙の小角	获得经验值1.3倍	龙宫城：20万枚
七福神の御守り	获得金额1.2倍	神室町最强ランキング6位
眼力增强コンタクト	容易遇到弱小的敌人	神室町最强ランキング7位
鬼子母心の御守り	敌人攻击频率降低	神室町最强ランキング9位
ボロボロの服	敌人攻击频率提高	神室町最强ランキング4位
チャンピオンの指轮	容易遇到强劲的敌人	神室町最强ランキング3位
纯金の疫病神	攻击能力和体力减半，能遇到很强的敌人。卖价100万	龙宫城：10万枚
开运の数珠	不会遇敌	神室町最强ランキング1位
チャンピオンベルト	只会遭遇强敌	完成支线任务“その男、ガイア”
カリスマの写真	容易收到同伴	完成支线任务“不良志愿”

战斗风格

战斗风格即龙也使用的格斗流派，是系列首次出现的系统。本作包括13个基础风格和7个上级风格，玩家可以依据自己的喜好与敌人的不同来选择装备不同的风格。

喧哗



习得条件 无（初始风格）

解说 实战型战斗风格，以暴打和脚踹的动作为主。动作上没有什么章法，但是威压感强，缺点在于拳脚攻击的时间间隙较大，不容易形成稳定连击。

等级	效果
LV.1	无
LV.2	喧哗奥义攻击力+20%
LV.3	喧哗奥义攻击力+20%、武器攻击力+20%
LV.4	喧哗奥义攻击力+30%、武器攻击力+20%
LV.5	喧哗奥义攻击力+30%、武器攻击力+20%、HEAT值增加速度+1

推荐连击 ↓□・↓□・↓△・↓□（战斗风格LV3以上时可使用）

ボクシング（拳击）



习得条件 第二章主线剧情中获得。

解说 拳速快，拳系攻击的连击性能好，攻击破绽小，可以边打边跑。缺点在于脚系和投技的招式和攻击力均不能期待。

等级	效果
LV.1	拳攻击力+20%、脚攻击力−20%、投技攻击力−20%
LV.2	拳攻击力+20%、自动回避+1、投技攻击力−20%
LV.3	拳攻击力+30%、自动回避+1、投技攻击力−20%
LV.4	拳攻击力+30%、自动回避+2、投技攻击力−20%
LV.5	拳攻击力+30%、自动回避+2、耐力+20%

推荐连击 →□・□・□・□・□・←□（战斗风格LV5时可使用）
→△・↓□・↓□・↓□・←△（战斗风格LV5时可使用）

空手



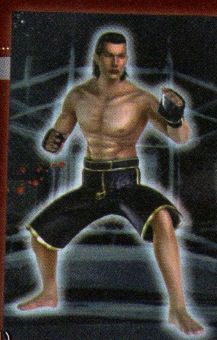
习得条件 完成分支任务“藤本の礼”，第五章发生。

解说 拳和腿的单发威力都很大，但出招速度和移动速度均很慢，很难形成连击。

等级	效果
Lv.1	脚攻击力+20%、返技能力−1
Lv.2	脚攻击力+20%、返技能力−1、HEAT值增加速度+1
Lv.3	脚攻击力+30%、返技能力−1、HEAT值增加速度+1
Lv.4	脚攻击力+30%、返技能力−1、HEAT值增加速度+2
Lv.5	脚攻击力+30%、最大体力+20%、HEAT值增加速度+2

推荐连击 ↓□・↓□・↓□・↓□・←□（战斗风格LV5时可使用）
→△・↓△・↓△・↓△・必杀技（战斗风格LV2以上时可使用）

柔术



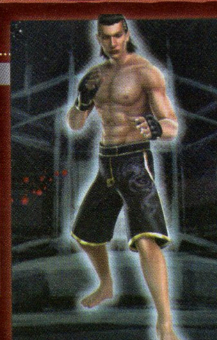
习得条件 第八章主线剧情习得。

解说 以关节技为主的战斗风格，投技威力大，能对敌人的腕和脚两个部位造成可观伤害。缺点在于打击系威力较弱，主要用来牵制敌人。

等级	效果
Lv.1	投技攻击力+20%、拳攻击力−20%、脚攻击力−30%
Lv.2	投技攻击力+20%、脚攻击力−20%、返技能力+1
Lv.3	投技攻击力+30%、投技速度+1、返技能力+1
Lv.4	投技攻击力+30%、投技速度+2、返技能力+2
Lv.5	投技攻击力+30%、投技速度+2、浑身の一击“关节技”

推荐连击 →△・△・←△（战斗风格LV1以上时可使用）

プロレス（职业摔跤）



习得条件 完成分支任务“日向との决着”，第七章发生。

解说 投技威力强，打击技不容易形成连击，不过一旦命中威力还是比较可观的。

等级	效果
Lv.1	投技攻击力+20%、回避−1
Lv.2	投技攻击力+20%、回避−1、负伤度减轻+1
Lv.3	投技攻击力+30%、回避−1、负伤度减轻+1
Lv.4	投技攻击力+30%、回避−1、负伤度减轻+2
Lv.5	抓取攻击力+30%、投技速度+1、负伤度减轻+2

推荐连击 ↓△・↓△・↓△（战斗风格LV5时可使用）

古武术



习得条件 完成分支任务“日向との决着”，第七章发生。

解说 打击技的破绽较小，投技招式丰富且威力较大，较容易用返技对敌人造成伤害。

等级	效果
LV.1	返技能力+1、拳攻击力−20%
Lv.2	返技能力+1、拳攻击力−20%、投技速度+1
Lv.3	返技能力+2、拳攻击力−20%、投技速度+1
Lv.4	返技能力+2、拳攻击力−20%、投技速度+2
Lv.5	返技能力+2、投技攻击力+20%、投技速度+2

推荐连击 →△・↓□・↓□（战斗风格LV1以上时可使用）

ムエタイ（泰拳）



习得条件 喧哗LV3+ボクシング（拳击）LV3。

解说 踢速快，脚系攻击的连击性能好，脚踢攻击不仅威力强大且破绽小，招式华丽。泰拳的拳系攻击威力尚可，不过和拳击拥有同一个缺点——投技攻击力太低，不太适合应对BOSS战。

等级	效果
LV.1	拳攻击力+30%、脚攻击力+20%
LV.2	拳攻击力+30%、脚攻击力+30%
LV.3	拳攻击力+30%、脚攻击力+30%、耐力+30%

推荐连击 △・△・△・△・↓△・←△（战斗风格LV3以上时可使用）

ルチャ（墨西哥摔跤）



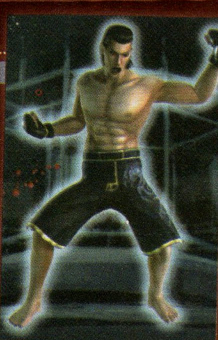
习得条件 喧哗LV3+プロレス（职业摔跤）LV3

解说 表演性高于实用性的战斗风格，投技速度较快，能在抓住敌人后予以有效追击。

等级	效果
Lv.1	脚攻击力+20%、投技速度+1
Lv.2	脚攻击力+30%、投技速度+2
Lv.3	脚攻击力+30%、投技速度+2、喧哗奥义攻击力+30%

推荐连击 ↓△・↓△・↓△（战斗风格LV1以上时可使用）

格斗武术



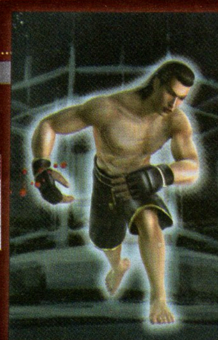
习得条件 ボクシング(拳击)LV3+空手LV3

解说 拳头和脚踢都有不错的速度和连携性，攻击威力高，连击丰富破绽小，惟一的缺点是投技威力较小。

等级	效果
Lv.1	拳攻击力+30%、回避+1
Lv.2	拳攻击力+30%、脚攻击力+20%、自动回避+2
Lv.3	拳攻击力+30%、脚攻击力+30%、自动回避+2

推荐连击 →□・↓□・↓□・△・□・←△（战斗风格LV2以上时可使用）

综合格斗技



习得条件 喧哗LV3+柔术LV3

解说 招式不算华丽，但攻击破绽小，没有跳起的招式，但是对敌人的部位都能造成确实的伤害。

等级	效果
Lv.1	投技攻击力+30%、投技速度+1
Lv.2	投技攻击力+30%、投技速度+2
Lv.3	投技攻击力+30%、投技速度+2、负伤程度减轻+4

推荐连击 ↓△・↓△・↓△・↓△・↓△・←△（战斗风格LV3时可使用）

八极拳

习得条件 古武术LV3+柔术LV3

解说 打、投、返全体性能都很高，打击技容易形成连技，不过与此相对的是破绽较大。

等级	效果
Lv.1	拳攻击力+20%、返技能力+1
Lv.2	拳攻击力+20%、投技攻击力+20%、返技能力+1
Lv.3	拳攻击力+30%、投技攻击力+30%、返技能力+2

推荐连击 →□・↓□・↓□・□・□・←□（战斗风格LV2以上时可使用）



柔刚の极み

习得条件 柔术LV5＋八极拳LV3＋综合格斗技LV3

解说 拥有全战斗风格中最高威力的投技，打击技的威力相对较弱，在BOSS战中能发挥优秀的作用。

等级	效果
Lv.1	投技速度+4、返技能力+4
Lv.2	投技速度+4、返技能力+4、渾身の一击"投技"

推荐连击 ↓□・↓□・←△（战斗风格LV1以上时可使用）



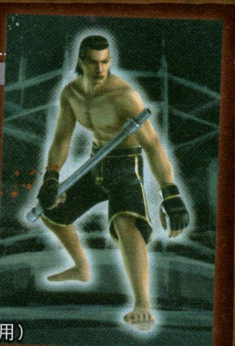
武器マニア（武器专家）

习得条件 喧哗LV3+プロレス（职业摔跤）LV3

解说 提升武器攻击力的战斗风格，普通打击技虽然威力较高，但破绽也比较大。

等级	效果
Lv.1	武器攻击力+30、HEAT值增加速度+1
Lv.2	武器攻击力+30%、HEAT值增加速度+2、喧哗奥义攻击力+30%
Lv.3	武器攻击力+30%、HEAT值增加速度+2、渾身の一击"武器"

推荐连击 ↓□・↓□・↓□（战斗风格LV2以上时可使用）



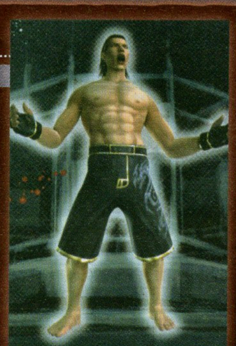
觉醒の极み

习得条件 综合格斗技LV3＋喧哗LV5＋武器マニア（武器专家）LV3

解说 喧哗奥义威力强，打、投、返的平衡性也很好，持有武器时的攻击力为全战斗风格最高。

等级	效果
Lv.1	喧哗奥义攻击力+50%、武器攻击力+50%
Lv.2	喧哗奥义攻击力+50%、武器攻击力+50%、火事场の马鹿力

推荐连击 →△・↓△・↓△・↓△・←△（战斗风格LV2时可使用）



中国拳法

习得条件 古武术LV3+空手LV3

解说 动作华丽，攻击速度快，拳和脚之间能形成连击。

等级	效果
LV.1	脚攻击力+30%、自动回避+1
LV.2	脚攻击力+30、自动回避+2、返技能力+1
LV.3	脚攻击力+30%、自动回避+2、返技能力+2

推荐连击 →△・△・△・△・←□（战斗风格LV2以上时可使用）



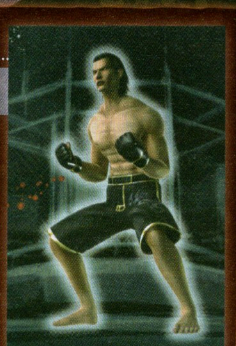
不屈の极み

习得条件 プロレス（职业摔跤）LV5＋武器マニア（武器专家）LV3＋ルチャ（墨西哥摔跤）LV3

解说 拥有全战斗风格中最高的体力和防御性能，拳脚攻击均有一定破绽，不过威力不错，投技威力高。

等级	效果
Lv.1	投技攻击力+50%、最大体力+50%
Lv.2	投技攻击力+50%、最大体力+50%、防御负伤减半

推荐连击 →△・△・△・□・□・←□（战斗风格LV2时可使用）



刚腕の极み

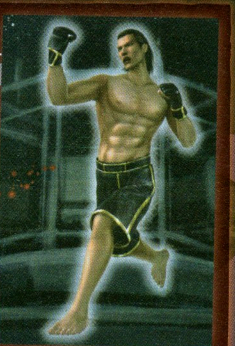
习得条件 ボクシング（拳击）LV5＋ムエタイ（泰拳）LV3＋格斗武术LV3

解说 拳系的连携性和威力均最高的战斗风格，即便输入脚的指令也会用拳攻击。

等级	效果
Lv.1	拳攻击力+50%、腕部位受伤无视
Lv.2	拳攻击力+50%、腕部位受伤无视、渾身の一击"拳"

推荐连击 →△・↓△・↓△・↓△・↓□・←△（战斗风格LV2时可使用）

□・□・□・↓□・□・←□（战斗风格LV2时可使用）



乱舞の极み

习得条件 八极拳LV3＋古武术LV5＋中国拳法LV3

解说 所有战斗风格中能连出最高连段的最强连击型风格，拳脚的攻击破绽都很小。

等级	效果
Lv.1	自动回避+4、HEAT值增加速度+4
Lv.2	自动回避+4、HEAT值增加速度+4、防御破坏

推荐连击 →□・必杀技（战斗风格LV1以上时可使用）

→□・↓△・↓△・↓□・↓△（战斗风格LV2时可使用）



神脚の极み

习得条件 空手LV5＋中国拳法LV3＋格斗武术LV3

解说 脚系的连携性和威力均最高的战斗风格，即便输入拳的指令也会用脚攻击。

等级	效果
Lv.1	脚攻击力+50%、脚部位受伤无视
Lv.2	脚攻击力+50%、脚部位受伤无视、渾身の一击"脚"

推荐连击 ↓△・↓△・↓△・→△・△・←△（战斗风格LV2时可使用）



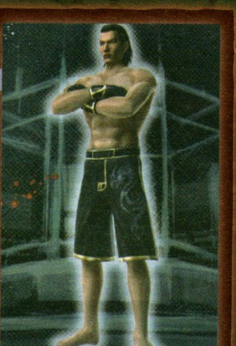
极めし者

习得条件 前19项风格全部满级

解说 究极风格，融合了所有风格的特点，速度和攻击力都很强，没有破绽。

等级	效果
LV.1	全ての极み、强韧な精神力、无限のスタミナ

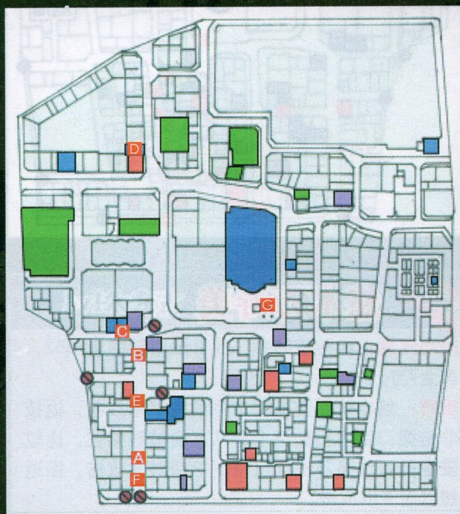
推荐连击 ↓□・↓△・↓△・△・△・←□（战斗风格LV1以上时可使用）



主线流程攻略

第一章 杀之烙印

前往地下钱庄事务所



1. 根据地图的提示前往赵乐，途中在A和B两处因帮朋友出头要面对两批小混混的纠缠，两个选项不管选哪个都会进入战斗。这两场战斗供玩家熟悉战斗系统，完成方法如下：

练习战・一

要求完成6个步骤：用□或△连续攻击对方10次；用长按□或△的必杀技攻击对方3次；使用3次投技攻击；对敌人成功发动一次喧哗奥义；用L+○拾起武器并攻击3次；打倒敌人。

※战斗胜利后从ハルオ处获得“タフネスZ”、“スペシャルバニラシングル交換券”。

练习战・二

要求完成7个步骤：用R键切换3次锁定目标；按住R键自由移动5秒；用×键完成3次闪避；按住×键不放冲刺3秒；用L键防御敌方攻击3次；用L+○键使出返技架住对方的攻击；打倒敌人。

※战斗胜利后从ハルオ处获得绊创膏。

2. 战斗结束后，走近地图上C处赵乐的地下钱庄观看剧情，之后操纵龙也逃亡。

回家

1. 按地图上的提示回到家，在C处强制发生分支任务“ディアブロの悪魔”，战斗结束后被道场的冢原老师搭话，此后就可以前往ことぶき药局后的空地修行，提升龙也的基本战斗能力并学会新必杀技了。

3. 回到地图D处的家，与姐姐对话后出门骑摩托，发生被不明人物电晕的剧情。

地下格斗场

从九鬼组成员处获得“九鬼组の携带电话”，此后可使用简易宿泊所，该处能存档或存放携带的物品。与穿红衣服的九鬼组成员对话后，前往医务室发生剧情。完毕后到医务室对面的ロッカールーム，剧情后与3名九鬼组成员战斗（后两名依次增援出现），获得カードキー。从下方的电梯到达地面。

神室町

1. 往指定位置走，在E处遇到3名九鬼组成员，打倒他们。

2. 靠近F处时发生剧情，接着是一场简单的逃脱，中途不要被头上有红色三角形标志的人抓到即可，一直跑到G处的ミレニアムタワー，发生剧情。

地下格斗场

1. 体力和受伤值会全部回复，走出医务室时从沙纪处获得“スタミナンXX”。

2. 进入ロッカールーム，与九鬼组成员对话，发生BOSS战。

BOSS战 TOMOKI 空手lv2

战胜奖励： 经验值2500，战斗风格熟练度750，奖金3万。

攻略： 我方以投技为主要攻击手段。TOMOKI在进入爆气状态后会在一串连技后接必杀技，不过都可以防御，全防以后逮住他耐力耗尽的破绽猛攻。

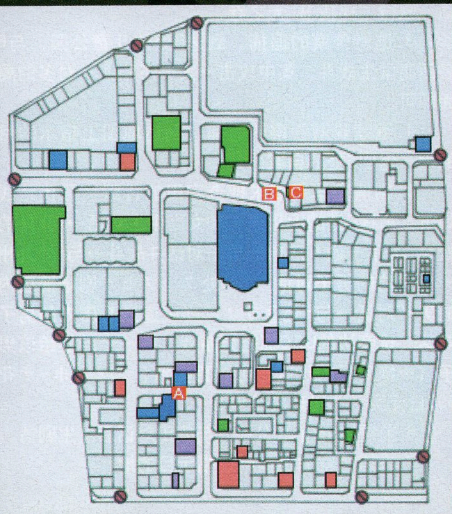
第二章 最强的证明

地下格斗场

1. 获得カードキー。

2. 出门与雨宫泰山对话，学会新的格斗风格“拳击”（ボクシング）。

3. 与九鬼组成员对话，观看日向翔的比赛。



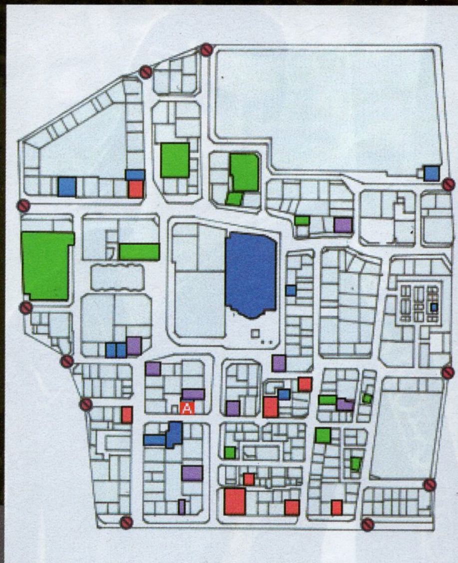
前往Jewel



1. 在A处强制发生支线任务“にゃんこを探せ 1匹目”，需要替冢原找到第一只猫。在地图上行走时听到猫的叫声后停住脚步，待画面上出现两次“にゃー”的字样，按○键即可找出这只猫，以后寻找地图上的其他猫也可以如法炮制。任务成功后获得ネコマップ、ネコリスト、经验值500。

2. 来到B处的Jewel门前与不良少年战斗。本战的敌人会逐渐增加，玩家需要尽快解决每一个敌人，否则会因为被围攻而陷入苦战。

3. 进入Jewel发生剧情，注意此时玩家必须拥有1万以上的资金，否则无法进店。



第三章 暴力的意义

神室町

1.在A处向ホッポ的店员听取打工情报，ホッポ有天下一通り店、中道通り里店、昭和通り店3个分店，随便前往一处听取均可。

2.到B处的ミレニアムタワー前庭，走近头上有标记的不良混混，发生战斗。

3.前往C处的エイジア发生剧情，选择"助けてやるか"，与混混战斗。

4.在エイジア打工（此处可观看中村杏的钢管舞）。看到观众席上有人站起并出现×和〇的按键提示后，操作龙也走到他的面前按顺序输入键位即可。随着阶段的提升，观众站起的频率会越来越高，每次按键数也增多，注意控制画面上方的情绪槽，并不出错，就可以获得较高的酬金。

5.打工结束后获得800经验值，今后就可以在ツョーパブ エイジア、スマイルバーガー、ジェラテリア神室、九州一番星4家店铺打工了。

6.前往D处的ピンク通り，与两个混混战斗。接下来需要逃避警察的追捕，逃脱路线可参照攻略地图上的带箭头的蓝色路线。

7.成功逃脱后E处发生剧情，接到九鬼的电话，前往F处的中道通り入口，发生剧情后前往地下斗技场。



地下格斗场

1.在G处的九鬼事务所前发生剧情，都准备好以后跟ロッカールーム的沙纪对话，进入BOSS战。

前往九鬼组事务所

1.接完九鬼的电话后，在街上被夏木搭话，获得平面模特的收集卡"『花清 まゆこ』No.1"。

2.前往地图A处的九鬼事务所，在里侧的房间与九鬼组长对话。

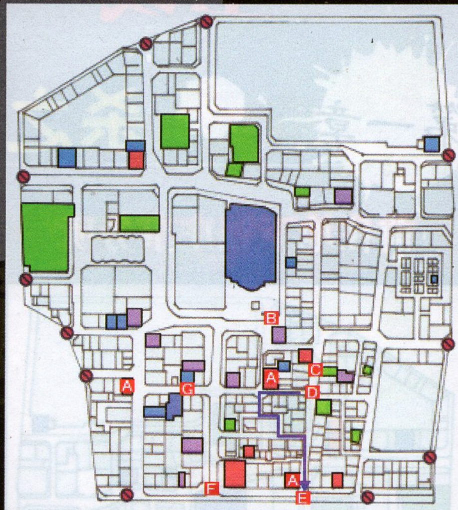
地下格斗场

在简易宿泊所休息一晚，都准备好后前往ロッカールーム与沙纪对话，发生BOSS战。

BOSS战 日向翔 综合格斗技lv3

战胜奖励：经验值4000，战斗风格熟练度1200，奖金5万。

攻略：日向追求华丽的战斗风格，防守不算严密，而且还经常向龙也做出无防备的挑衅动作，可以放心地用连技追打。需要注意的是他的喧哗奥义无法全防，一旦看到他爆气，就用×键配合方向键奔跑躲避。



BOSS战 悠木万寿美 古武术lv4

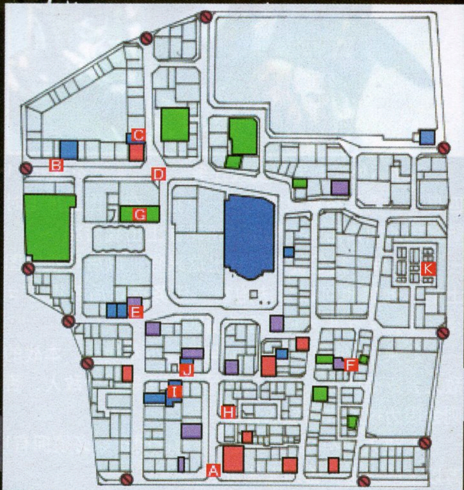
战胜奖励：经验值6540，战斗风格熟练度1962，奖金7万。

攻略：悠木使用防御反击系的古武术战斗，返技非常强，乱出招的话十有八九会被他架住。比较安全的打法是不主动出招，等待对方攻击，回避掉以后予以反击。



第四章 逃亡者

神室町



1.接到沙纪和悠木的短信电话，此时前往地图上的マッハボウル与悠木对战，胜利后可学会"古武术"。

2.前往地图上A处的ドン・キホーテ前与沙纪对话，获得"秘传书 天之卷"。

3.逃避警察的追捕，到达B处的儿童公园，与6名西高学生战斗，集中攻击一人，不陷入一对多的局面即可。

4.继续躲避警察的追捕，到达地图上指示的目的地，返回C处的自家。

5.剧情完毕后要求搜查安田的行踪，寻找路线如下：前往D处的七福通り和女高中生对话→与E处的松屋 天下一通り店前的男子对话并战斗→与F处九州一番星前的男子对话→与G处クラブセガ剧场前店内的男子对话→与H处クラブセガ中道通り店内的男子对话，玩旁边的UFO抓娃娃游戏，抓一个娃娃给该男子（※嫌麻烦的玩家也可以直接到ドン・キホーテ花698日元买一个猫玩具给他。）

6.前往I处的第三公园，与安田对话后发生剧情。

7.逃避警察的追捕到达指示目的地。

地下格斗场

到达H处的地下格斗场，在ロッカールーム与沙纪对话，进入BOSS战。

BOSS战 藤本信雄 空手lv4

战胜奖励：经验值7000，战斗风格熟练度2100，奖金7万。

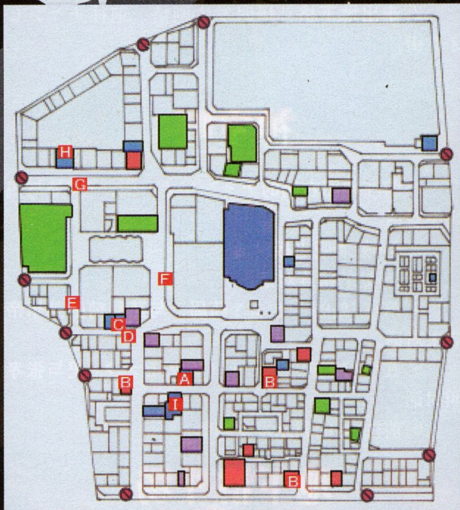
攻略：藤本以正面的连击为主力进攻方式，全部防御完了就是很好的反击机会。用×避开攻击并反击，将藤本打成喘气状态时再用投技攻击也是比较好用的打法。BOSS爆气后的喧哗奥义需要用奔跑来回避。

神室町

1.前往K处的チャンピオン街与冴子对话。

2.返回自家发生战斗，本章结束。

第五章 疑惑的代价



神室町

1.到达B处的便利店，把沙纪の小包交给店员。

2.前往A处的九鬼事务所组长室，发生剧情。

3.前往C处的赵乐，剧情后与二冈组成员战斗。

4.搜索户田的行踪，路线如下：D处与赵乐附近的夜店女郎对话→到ポッポ天下一通り店购入“幕の内弁当”，前往E处把便当交给流浪汉→F处与流浪汉对话→G处与儿童公园前的女高中生对话→H处与儿童公园的流浪汉对话→再次与儿童公园前的女高中生对话→再次与儿童公园的流浪汉对话，选择“时代のアダバナ卖ってるか？”

5.前往A处的九鬼组事务所，发生剧情，之后要跟踪天马。注意靠太近容易被发现，离太远容易跟丢。不管太近还是太远龙也都会给出台词提示，只要保持让龙也不说出台词的距离即可。

地下格斗场

医务室的门锁着，进入ロッカールーム获得沙纪の小包。

地下格斗场

前往医务室与沙纪对话，发生BOSS战。

BOSS战 真壁隼人 喧哗1v5

战胜奖励： 经验值7900，战斗风格熟练度2370，奖金8万。

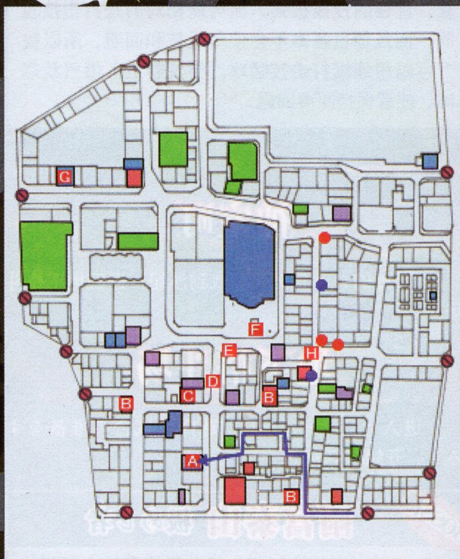
攻略： 真壁的下段攻击很强，很容易就让龙也脚部受伤，事先需准备好治疗脚伤的道具。由于对方的攻击很乱，范围也较广，因此不太容易用×键闪避，防御一套连击后再反击是比较好的做法。他在爆气后的喧哗奥义属于打击投，无法防御，必须长按×键绕场地画圆奔跑来回避。注意喧哗奥义发动后，真壁会对龙也追击3次或5次，必须要确认他在喘气硬直时再上前反击。

神室町

前往I处的第三公园与二冈组成员战斗。



第六章 绝壁当前



神室町

1.逃离警察的追捕，沿着途中的蓝色箭头线到达A处。

2.前往B处的便利店花130日元购买“日刊スポーツ”。

3.到C处的九鬼事务所，与组长和组员对话。

4.搜集户田的情报，流程如下：到D处与中道通りのプロント前的男子对话→E处与泰平通り拐角处的男子对话→与F处ミレニアムタワー前庭的流浪汉对话→前往G处的儿童公园，与流浪汉对话后到达H处下情报所见到サイの花屋。

5.剧情过后搜集千秋的情报，流程如下：先于地图上标记了红色●的三个夜店女郎中任何一人对话→这时在地图上标记了蓝色●的地方会出现两个招揽生意的人，与他们对话→与H处的黑服对话，这时要求玩家有5万现金才能把剧情发展下去，没有就去打工吧。

6.进入夜店与千秋发生剧情，接到九鬼的电话，前往C处的地下格斗场。

地下格斗场

1.在宿泊所与九鬼对话。

2.前往ロッカールーム与沙纪对话，进入BOSS战。

BOSS战 日向翔 プロレス1v5

战胜奖励： 经验值8000，战斗风格熟练度2400，奖金8万。

攻略： 日向翔的闪避不算灵活，很容易抓住他使用投技，投技较强的古武术会较易于战斗。不过这次他的攻击力和攻击速度都有所提升，好在HP不多，对付起来相对简单些。看准他的攻击向后闪避并反击，接着使用投技，如此反复可将其很快打到爆气状态。他的喧哗奥义同样不可防御，而且威力超高（尤其是以膝顶收尾的），保持距离奔跑躲避。

第七章 15年前的事件

地下格斗场

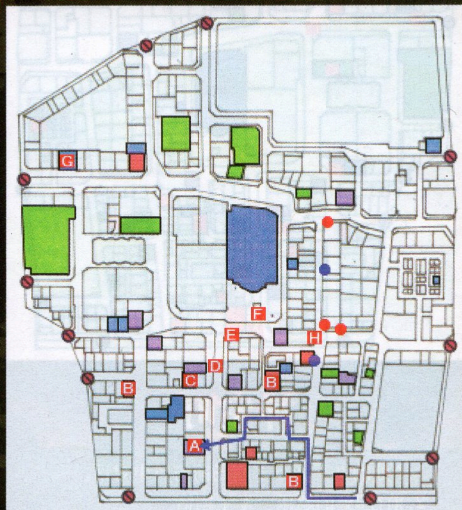


走出ロッカールーム与九鬼组成员战斗，战斗结束后走出格斗场，到达神室町。

神室町

1.出门与九鬼组成员战斗，对方的战斗人数会逐渐增加，还是逐一解决，避免混战为好。

2.按如下流程搜集竹中的情报：到A处的事务所前与情侣对话→与B处卡拉OK馆前的年轻人对话→与C处ドン・キホーテ前的年轻人对话→与D处天下一通



り的浓妆女人→与E处ポッポ昭和通り店门前的年轻人对话→前往F处的ミレニアムタワー，发生剧情。

3.跟踪竹中，发生剧情。

4.为调查张和ママ的情报探索神室町，流程如下：G处与泰平通り东的老人对话→H处与泰平通り东的男子对话→I处听取ピンク通り里路地的中国男子的谈话→J处与泰平通り东的男人对话，进入战斗。

5.前往K处汐子的店，与孤狼会的5个人战斗，前往地下格斗场。

地下格斗场

1.到简易宿泊所休息一晚。

2.前往ロッカールーム与沙纪对话，进入BOSS战。

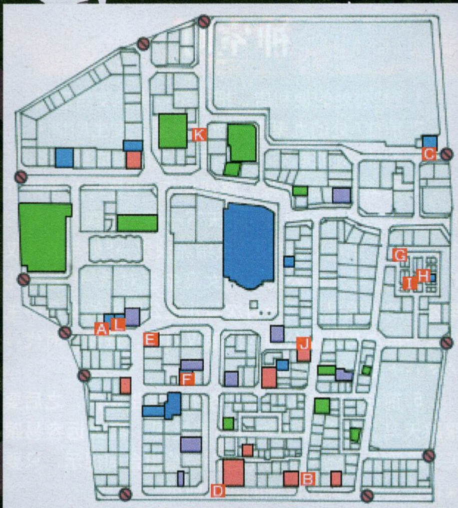
BOSS战 张孝明 格斗武术lv3

战胜奖励： 经验值8200，战斗风格熟练度2460，奖金10万。

攻略： 最好用的打法依然是回避以后打破绽，用投技中的招式取胜。注意张孝明的喧哗奥义无法防御，要用自由跑动来躲避。他有时会在突进后突然向龙也跳过来，所以不要以为他的规律性直线冲刺结束后就可以大意。



第八章 10连胜的密约



神室町

1.搜索情报，流程如下：在A处与泰平通り西的男子对话→在B处与ピンク通り的男子对话→在C处与西公园前的男子对话。

2.前往D处的ドン・キホーテ与沙纪对话，发生剧情，之后到E处的ジェラテリア获得ジェラテリアのアイス。

3.与越前发生战斗。

地下格斗场

1.去医务室与沙纪对话，习得新战斗风格“柔术”。

2.走出地下格斗场时发生剧情，前往チャンピオン街。

神室町

1.前往地图右侧的チャンピオン街，在G处与妈妈桑对话。

2.与H处酒吧老板对话。

3.与I处的常连对话。

4.前往J处的ことぶき药局，与药局前的荣乐帝店主对话。

5.在K处的吉田バッティングセンター里与张孝明对话。

6.前往L处的赵乐发生剧情。

地下格斗场

1.到简易宿泊所选择“今日の出来事を考える”，之后泰山会帮龙也回复，不用特地使用回复道具。

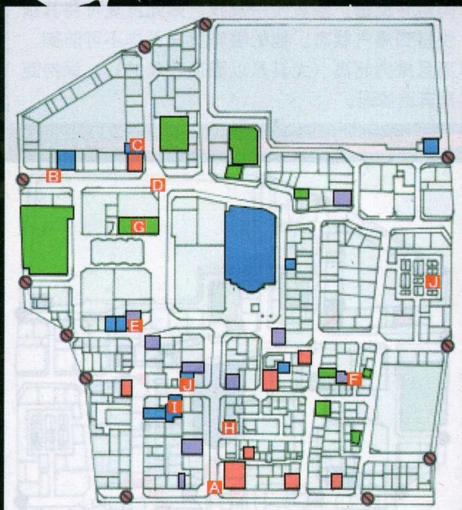
2.到ロッカールーム与泰山对话，进入BOSS战。

BOSS战 荒卷毅 柔术lv5

战胜奖励： 经验值8600，战斗风格熟练度2580，奖金13万。

攻略： 龙也的胴和脚极容易受伤，注意防御和回复。荒卷的投技极强，而与此相对的是打击技较弱，而且他也基本不会使用返技和回避，所以我方可以用连续打击技猛攻。待荒卷进入爆气状态时，注意保持距离回避。

第九章 内鬼的真实身分



神室町

1.A处的クラブセガ剧场前与竹中对话。

2.前往B处的赵乐，发生剧情。

3.前往C处的Jewel（身上需要携带3万以上的资金），发生剧情。

4.到D处的ミレニアムタワー发生战斗。

地下格斗场

1.到ロッカールーム与沙纪对话，进入BOSS战。

BOSS战 岛铁司 ボクシングlv5

战胜奖励： 经验值1500，战斗风格熟练度450，奖金1万。

攻略： 不算强，但是打起来比较疙瘩。本战的要求是不能将岛铁司的头部受伤值（显示在屏幕的上方）提到100%，否则龙也会强制被秒杀。绝大部分战斗风格的喧哗奥义对头部的伤害值都很高，这里最推荐玩家使用的是柔术风格，它的投技（除背面）和lv1喧哗奥义都完全不会对头部造成伤害。空手、プロレス和古武术的lv3喧哗奥义也可以多用，不过需要买大量的气槽回复道具。

2.战斗完毕后进入ロッカールーム，发生剧情，返回神室町寻找沙纪。

神室町

到F处的ジェラテリア找到沙纪，返回地下格斗场。

地下格斗场

进入ロッカールーム，选择“试合の准备をする”，开始BOSS战。

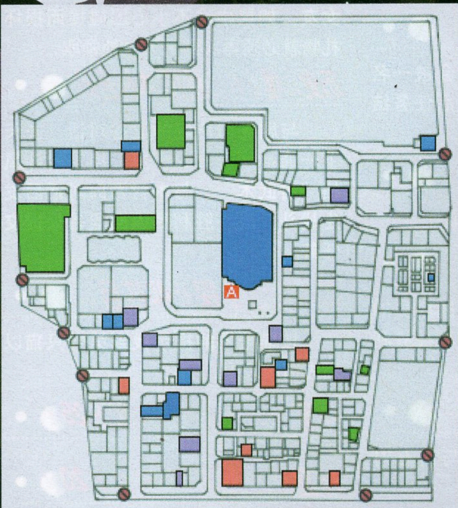
BOSS战 雨宫泰山 极めし者

战胜奖励： 经验值9360，战斗风格熟练度2808，奖金20万。

攻略： 建议玩家使用古武术、柔术等抓投速度较快的战斗风格，看准雨宫靠近的时机将其抓住并予以攻击。当我方的抓投被回避掉以后，雨宫会展开攻击力超高的一套连续技，注意防御后面的几下。连续技的最后一个收尾动作出招很慢，玩家在判断准确的情况下能以招破招。



第十章 真相的行踪



地下格斗场

与雨宫泰山一同打倒二冈组成员。

神室町

前往A处的ミレニアムタワー前，与雨宫泰山对话，进入大厦。

决战之地

1.和雨宫打倒5名黑衣男子，发生剧情。

2.接着准备一下最终战，准备不充分可出门前往神室町的各个必要场所。完毕后与雨宫对话，进入BOSS战。

BOSS战 新城零司 乱舞の极みlv2

战胜奖励： 经验值10800，战斗风格熟练度3240，奖金15万。

攻略： “后闪避→反击→投技”是有效的战斗方法。新城的攻击力很高，进入爆气状态后的喧哗奥义有冲刺攻击和连续攻击两种模式，需要与他保持距离，注意回避。在某些情况下，只要龙也维持好距离，新城即使爆气甚至都不会发动喧哗奥义。

3.Ending

通关特典

通关后可存取CLEAR记录，读取该记录后能选择PREMIUM NEW GAME和PREMIUM ADVENTURE两个模式重开游戏。玩家玩这两个模式需要再开新的存档，最好不要覆盖掉CLEAR记录。所有的通关特典如下所示：

●**PREMIUM NEW GAME**

继承通关时的能力、道具、金钱和称号开始新游戏，如果玩家一周目是以HARD难度通关，那么还能玩到追加的的EXHARD难度。

●**PREMIUM ADVENTURE**

继承通关时的一切资料，自由在神室町内探索，是补完支线任务的最佳模式。

●在菜单的“エクストラコンテンツ”选项下追加剧情回顾、钢管舞欣赏、连战模式。再重申一遍，担心自己变得不纯洁的小朋友可无视钢管舞。

●可在Jewel指名由理香。

●人物等级上限增加到50。

●追加神室町BOSS排名赛（注：只能在PREMIUM ADVENTURE模式下玩到）。

●Option追加选项“イベントスキップ”，将其调到ON上，就可以在游戏中按START键跳过剧情。

研究篇

支线任务全攻略

有别于主线，支线任务不会对玩家通关产生影响。通过完成支线任务，玩家不但能获得经验值和金钱，更有机会学会新的战斗风格和必杀技。支线任务按照章节的顺序依次出现，地图上以“？”号标明支线任务的触发地点或完成地点，部分支线任务是随着流程进行而自动触发的。

第一章

任务名	触发条件	报酬
神室の恶魔	无	经验值300
喧哗10段 堀井健太郎	无	经验值100、10000元、必杀技“ジャンプハイキック”
游び人白石	无	经验值400
ディアブロの守屋	完成“神室の恶魔”	经验值400
DISからのスカウト	完成“ディアブロの守屋”	经验值400

神室の恶魔

前往赵乐门前战胜3个不良青年。

喧哗10段 堀井健太郎

先前往剧场前广场的记者涩谷对话，然后到チャンピオン街换上喧哗战斗风格，与堀井健太郎战斗。返回剧场前广场与记者涩谷对话完成任务。

游び人白石

走到剧场前广场里与纠缠女性的两个混混战斗，接着与打败白石荣辅。

ディアブロの守屋

“神室の恶魔”完成后，到中道通り入口与山下和守屋战斗。

DISからのスカウト

“ディアブロの守屋”完成后，到剧场西北与田岛对话并战斗。



第二章

任务名	触发条件	报酬
右京DIS加入！	完成DISからのスカウ	经验值500
泥醉白石	完成游び人白石	经验值700
ディアブロからの刺客	完成右京DIS加入！	经验值500
幻の左 田村智	第二章开始后	经验值100、10000元、必杀技“ナックルブローのキッカケ”
スターダストにて	看完日向的战斗	经验值1000、10000元
にゃんこを探せ1匹目	看完日向的战斗	ネコマップネコリスト
にゃんこを探せ10匹目	完成にゃんこを探せ1匹目	经验值500
にゃんこを探せ20匹目	完成にゃんこを探せ10匹目	经验值600
追われる女	进入Jewel后	经验值500、免费到夜店SHINE玩一次

右京DIS加入！

到地下格斗场门前与沙纪对话，接着前往中道通り与交叉路口的两名男子对话。前往ピンク通り与白衣男子对话，最后到泰平通り东与男子对话，最后到七福パーク处的公园与三名男子战斗。

泥醉白石

“游び人白石”完成后，到千两通り北与白石对话。之后到地图上的任何一个ポッポ便利店购买サントリー天然水，将水交给白石。

ディアブロからの刺客

“右京DIS加入！”完成后，在千两通り与ディアブロ的谷对话，战斗胜利后完成任务。

幻の左 田村智

与剧场前广场的记者涩谷对话，换上战斗风格ボクシング，到ホテル街与田村智战斗。返回剧场前广场与涩谷对话完成任务。

スターダストにて

在スターダスト前跟两个不良战斗完毕，进入此处的ホストクラブ。获得1万日元后被介绍到柄本医院，进入泰平通り西的医院与医生对话，可免费回复一次体力和受伤。

にゃんこを探せ1匹目

にゃんこを探せ10匹目

にゃんこを探せ20匹目

按照地图上的位置找出对应数量的猫，然后到道场与冢原老师对话交任务。

追われる女

到泰平通り的交叉路口看到女性被混混纠缠，追到剧场前通り与两名混混战斗，胜利后可前往夜店SHINE（无须花钱）。

第三章

任务名	触发条件	报酬
にゃんこを探せ30匹目	完成にゃんこを探せ20匹目	经验值750
ダイスケを探せ！！	无	经验值500
复仇者たち	スターダストにて	经验值500
大トロ宅急便	完成追われる女	经验值1200、30000元
ニセ右京	完成ディアブロからの刺客	经验值500
噂の真相	完成ニセ右京	经验值500
ボウリングのお手本	完成泥醉白石	经验值500
ローキックの鬼 佐田雅之	无	经验值200、10000元、必杀技“ムエタイエルボー”
ショーパブ・フィーバー	与DJ RIKUOH见面后	经验值800

にゃんこを探せ30匹目

按照地图上的位置找出对应数量的猫，然后到道场与冢原老师对话交任务。

ダイスケを探せ！！

到泰平通り东与一群不良对话，接着到ミレニアムタワー前庭与不良青年对话，最后追到泰平通り与街道上的三个不良战斗，最后再跟大原大介战斗。

复仇者たち

到泰平通り与中年男子对话，前往中道通り的スマイルバーガー门前，与混混们战斗。

大トロ宅急便

到昭和通り西与寿司吟前的店主对话，七福通り搬运工那里接受“大间の极上トロ”，随后返回寿司吟将东西交给店主。

ニセ右京

到泰平通り东与假冒的右京（左近）对话，战斗胜利后任务完成。

噂の真相

前往七福パーク发生战斗，胜利后任务完成。

ボウリングのお手本

到剧场前广场里玩5局制的保龄球游戏，不管有没有达到指定分数都能顺利完成任务。

ローキックの鬼 佐田雅之

与剧场前广场的涩谷对话，然后去七福通り，换上战斗风格ムエタイ，与蹲在路上的佐田雅之对话，战胜他后任务结束。返回涩谷处汇报任务。

ショーパブ・フィーバー

去ピンク通り的エイジア前发生战斗，战斗结束后在エイジア打工。



第四章

任务名	触发条件	报酬
神室町最强ランキング	–	经验值500、可以参加神室町最强排名战
恐怖の口笛	“ダイスケを探せ！！”完成后	经验值500、リキンデル・パンキック
不良更生	“噂の真相”完成后	经验值400
黑田との因缘	“不良更生”完成后	经验值400
死灵兵团の报复	“黑田との因缘”完成后	经验值500
シド	“死灵兵团の报复”完成后	经验值400
白石の手料理	“ボウリングのお手本”完成后	经验值500
悠木との再会	收到悠木的短信后	经验值1000、战斗风格“古武术”
ヤンキー狩り	“大トロ宅配便”完成后	经验值500
坏れやすい赠り物	“スターダストにて”、“ヤンキー狩り”完成后	经验值500、ラッキーブレス
历史に埋もれた绝技 木村吾郎	与剧场前广场的涩谷对话	经验值100、10000日元、必杀技“スマートハイキック”
にゃんこを探せ40匹目	“にゃんこを探せ30匹目”完成后	经验值750、猫地图更新
神室ランキング ベスト25	–	经验值500
神室ランキング ベスト20	–	经验值500
神室ランキング ベスト15	–	经验值500
神室ランキング ベスト10	–	经验值1000
神室ランキング ベスト5	–	经验值1000
神室ランキング チャンピオン	–	经验值2000

神室町最强ランキング

到ホテル街与被3个不良男子纠缠的黄衣男子对话，战胜对手后任务结束。之后再度返回这里与男子对话即可参加神室町最强排名战。

恐怖の口笛

到天下一通り与女高中生对话，前往ピンク通り里听到口哨声，选择“まさか、本物の幽霊なのか？”后，与猫田战斗。

不良更生

到中央通り的ポッポ便利店，与门前的男子对话，战斗胜利后任务结束。

黑田との因缘

去すっぽん通，经过时会被一名男子叫住并发生战斗，打赢后任务结束。

死灵兵团の报复

前往七福通り西打赢战斗。

シド

去ホテル街受到死灵兵团成员的求助，向北走与志藤对话，战斗胜利后任务结束。

白石の手料理

到天下一通り里路地与白石对话。

悠木との再会

到剧场前广场里与悠木对话并选择“教えてもらう”，再次战胜他习得战斗风格“古武术”。

ヤンキー狩り

先在龙宫城前获得情报后，前往公园前通り与倒地的男子对话。此后向东走，先后与公园前通り路上倒地的两名男子对话，最后前往七福通り东战斗取胜。

坏れやすい赠り物

前往天下一通り上的スターダスト店内，与タカヤ对话。在不撞到路人的前提下把礼物交给剧场前タカヤ的女友。如果中途不小心因碰撞而损坏礼物就必须再次到タカヤ处领取。

历史に埋もれた绝技 木村吾郎

与剧场前广场的涩谷对话，去天下一通ニューセレナ里，换上战斗风格“古武术”，与木村吾郎对话后发生战斗。战斗胜利后返回涩谷处提交任务。

にゃんこを探せ40匹目

按猫地图的提示找到第40只猫以后去道场汇报。

神室ランキング ベスト25

神室ランキング ベスト20

神室ランキング ベスト15

神室ランキング ベスト10

神室ランキング ベスト5

神室ランキング チャンピオン

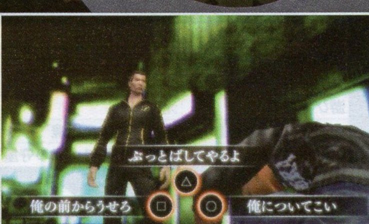
在神室町最强排名战分别打进数字对应的名次即可，“チャンピオン”指的是第一名。

第五章

任务名	触发条件	报酬
アタイアタイ诈欺	–	经验值500／30000日元
右京VS死灵兵团	“シド”完成后	经验值600
バッティングのお手本	“白石の手料理”完成后	经验值800
ル・マルシェ前强盗事件	“アタイアタイ诈欺”完成后	经验值500、フランス制男性用香水、イタリア制财布
藤本の礼	–	经验值700、战斗风格“空手”
花のディナータイム	离开九鬼组事务所后	经验值1500、特选カルビ便当
一击必杀传说 衣笠善幸	与剧场前广场的涩谷对话	经验值200、10000日元、必杀技“里胴回し蹴り”
にゃんこを探せ50匹目	“にゃんこを探せ40匹目”完成后	经验值1000、猫地图更新

アタイアタイ诈欺

在七福通り收到短信，选择“行ってみる”。前往マッハボウル前，收到短信，与中道通り里ポッポ便利店背面的男子对话，战斗结束后任务终了。



右京VS死灵兵团

到泰平通り，在ミレニアムタワー前的东边遭遇3名男子，战斗结束后完成任务。

バッティングのお手本

前往ホテル街的吉田バッティングセンター，与白石对话后玩击球游戏，不管得分多少均可完成任务。

ル・マルシェ前强盗事件

到昭和通り东的ル・マルシェ门前，遭遇抢劫事件，战胜岛崎后任务完成。

藤本の礼

到剧场前广场收到短信，前往左上角的西公园，战胜空手部的所有成员后完成任务。

花のディナータイム

依次到中道通り的契茶アルプス→九州一番星→スマイルバーガー→寿司吟→前往韩来，在以上几处地点都遇到花ちゃん后发生战斗，结束后完成任务。

一击必杀传说 衣笠善幸

与剧场前广场的涩谷对话后前往えびすや附近，换上战斗风格“空手”与衣笠善幸战斗，胜利后任务结束。

にゃんこを探せ50匹目

按猫地图的提示找到第50只猫以后去道场汇报。

第六章

任务名	触发条件	报酬
实战无败 冈村崇	剧场前广场与涩谷对话	经验值400、10000日元、必杀技“真空飞び膝蹴り”
右京のキャバクラ指南	—	经验值（500+人数×100）
イジメられっ子	—	经验值800、リキンデル・ツカヒート
被写体は龙也	—	经验值800
死灵兵团四天王	“右京VS死灵兵团”完成、收到九鬼组的电话后	经验值500
黑田の过去	“死灵兵团四天王”完成后	经验值1000
クレーマー对策	—	经验值500、10000日元
にゃんこを探せ60匹目	“にゃんこを探せ50匹目”完成后	经验值1000、猫地图更新

实战无败 冈村崇

到剧场前广场与涩谷对话，前往七福通り的韩来饮食店门口，换上战斗风格“格斗武术”，与冈村崇对话并战胜。

右京のキャバクラ指南

前往七福通り的MEB前与白石对话，“白石の手料理”选择“ブリ大根”的话可获得“幸运のお守り”。此时龙也可把已获得的夜店女郎的名片给他看，全部展示完后选择“もう知らない”任务结束，最后获得经验是500+展示人数×100。

イジメられっ子

到ミレニアムタワー前东与学生对话，战胜内山后选择“助けてやるか”，再次战斗胜利后任务结束。

被写体は龙也

到チャンピオン街靠近两个小混混，战斗结束后前往ピンク通り的SHINE，战胜寺桥和鹿岛后任务结束。

死灵兵团四天王

完成“右京VS死灵兵团”且接到九鬼组的电话后，前往天下一通り，连续打赢两场后任务结束。

黑田の过去

“死灵兵团四天王”完成后前往七福通り西的儿童公园，连续打赢三场战斗。

クレーマー对策

先到ジュラテリア打工，离开时发生战斗，战胜对手后任务结束。

にゃんこを探せ60匹目

按猫地图的提示找到第60只猫以后去道场汇报。



第七章

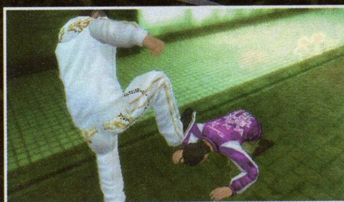
任务名	触发条件	报酬
クレーマーふたたび	“クレーマー对策”完成后	经验值500、20000日元
黑いアタッシュケース	—	经验值1000、25000日元
日向との决着	—	经验值1500、秘传书～风の巻～、战斗风格“プロレス”
火星ファイターのサイン	—	经验值500
また逢いましょう	—	经验值500
ラブホで张り入み	“ル・マルシェ前强盗事件”完成后	经验值1000、5000日元、头胴丸ロイヤル
MEBで就活?	“被写体は龙也”、“黑いアタッシュケース”完成后	经验值700
谜の集团	“黑田の过去”完成后	经验值600
キングダム始动	“谜の集团”完成后	经验值700
ミスタープロレス 吉村伦太郎	与剧场前广场的涩谷对话	经验值400、10000日元、必杀技“超兽ハイキック”
にゃんこを探せ70匹目	“にゃんこを探せ60匹目”完成后	经验值1000、猫地图更新

クレーマーふたたび

在スマイルバーガー打工后离开发生战斗，战胜后任务结束。

黑いアタッシュケース

在中道通り里靠近目标男子，对话后接下委托，将“アタッシュケース”交给公园前通り的オギワラ。



日向との决着

到ル・マルシェ店内与日向对话，选择“ああ、やってやるよ”，战胜他后任务结束。

火星ファイターのサイン

到剧场前广场遇到白石，选择“人だかりを见に行く”。然后再次与白石对话，选择“樋”。

また逢いましょう

到ホテル街与女子对话，选择“みゆきに付き合う”。走到ドン・キホーテ门前收到短信，最后前往ミレニアムタワー战胜对手。

ラブホで张り入み

到七福通り东与黑衣女子对话，战斗结束后去ミレニアムタワー左边的路上与黑衣女子再次对话。

MEBで就活?

到七福通り与MEB门前的男子对话，进入店内选择“助けるか”发生战斗，战胜后任务结束。

谜の集团

到公园前通り与男子对话，战斗胜利后任务结束。

キングダム始动

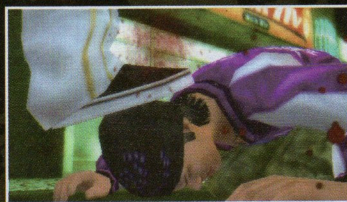
到中道通り里的便利店附近，看到纠纷后选择“样子を见守る”，随后发生战斗，胜利后任务结束。

ミスタープロレス 吉村伦太郎

与剧场前广场的涩谷对话，去昭和通り的便利店门口，换上战斗风格“プロレス”与吉村伦太郎战斗。

にゃんこを探せ70匹目

按猫地图的提示找到第70只猫以后去道场汇报。



第八章

任务名	触发条件	报酬
あの娘にフォーリン・ラブ	—	经验值800、リキンデル・ゴールド
イジメられっ子の逆袭	“イジメられっ子”完成后	经验值500、ニセモノの拳铳
最后のクレーマー	“クレーマーふたたび”完成后	经验值500、30000日元
青野の愿い	“キングダム始动”完成后	经验值1000
新兴势力キングダム	“青野の愿い”完成后	经验值1000
赤城との对战	“新兴势力キングダム”完成后	经验值1000
磨かれた无限地狱 佐藤康平	与剧场前广场的涩谷对话	经验值200、10000日元、チャージタックルのきっかけ
にゃんこを探せ 80匹目	“にゃんこを探せ70匹目”完成后	经验值1500

あの娘にフォーリン・ラブ

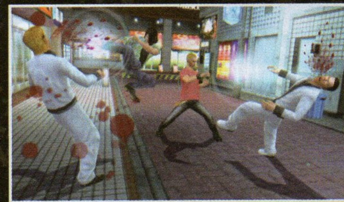
到天下一通り与ジュラテリア前的コースケ对话，选择“声をかけてみるか”和“コイツなりに一途ってことか”。随后跟踪女学生到中道通り里，返回ジュラテリア途中发生战斗，战斗胜利后回到ジュラテリア。

イジメられっ子の逆袭

先后到两通り和ホテル街靠近ヨウイチ，选择“助けてやる”发生战斗，战胜后任务结束。

最后のクレーマー

在九州一番打工后离开发生战斗，战胜后任务结束。



青野の愿い

到泰平通り西与青野对话，随后到ピンク通り与男子对话，接着到剧场前广场寻找流浪汉，最后前往第三公园发生战斗。

新兴势力キングダム

到中道通り里跟内藤、木村和三井对话，战斗胜利后任务结束。

赤城との对战

到千两通り与男子对话选择“ああ、いいぜ”，与赤城对决，胜利后任务结束。

磨かれた无限地狱 佐藤康平

与剧场前广场的涩谷对话，前往千两通り的小巷，换上战斗风格“柔术”，与佐藤康平对话并战胜他。

にゃんこを探せ 80匹目

按猫地图的提示找到第80只猫以后去道场汇报。

第九章

任务名	触发条件	报酬
不良志愿	—	经验值800、500日元、1000日元、カリスマの写真
ヤンキー・オーディション	—	经验值500、50000日元
キングダムを追え	“赤城との对战”完成后	经验值800
决着	“キングダムを追え”完成后	经验值2000、秘传书～雷の卷～
父と娘	“MEBでの就活？”完成后	经验值800／リキンデル・ゴールド
组长のひとり娘	“ラブホで张り入み”、“ヤンキー・オーディション”完成后	经验值600、100000日元／タフネスインフィニティ
超绝美丽な空中杀法 铃木一	与剧场前广场的涩谷对话	经验值400、10000日元、必杀技（ハイドロップキック）
にゃんこを探せ 90匹目	“にゃんこを探せ80匹目”完成后	经验值1500、猫地图更新

不良志愿

到ミレニアムタワー东通り与男子对话，选择“すっぽん通り”。前往すっぽん通り打败三人组，选择“ピンク通り里”。前往ピンク通り再次打败三人组，选择“儿童公园”。最后到儿童公园发生战斗，胜利后任务结束。

ヤンキー・オーディション

在ピンク通り发生剧情，前往第三公园与芳田和齐藤战斗，胜利后任务结束。

キングダムを追え

在剧场前通り获得情报，前往在泰平通り的松屋附近获得情报。再到中道通り的便利店店获得情报，最后到达剧场前广场。

决着

在ミレニアムタワー前与白石对话，打赢白石后前往七福パーク。接下来要连续与18个人作战，如果玩家的角色等级和技能等级不是很高，最好多带一些回复药。

父と娘

在泰平通り遇到都筑，选择“记者を助ける”，发生战斗并胜利。

组长のひとり娘

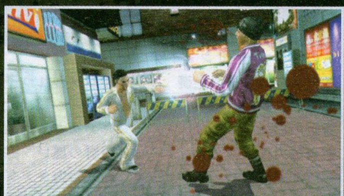
到泰平通り与美也对话，选择“引き受ける”。与剧场前广场的ホスト对话→与天下一通り的宣传生对话→与ミレニアムタワー东通り的美也对话→前往中道通り里发生战斗。战斗胜利后与剧场前广场里的女性对话，再前往チャンピオン街发生战斗，最后到ミレニアムタワー东通り，和美也对话。

超绝美丽な空中杀法 铃木一

与剧场前广场的涩谷对话，前往ホテル街换上战斗风格“ルチャ”与铃木战斗，胜利后任务结束。

にゃんこを探せ 90匹目

按猫地图的提示找到第90只猫以后去道场汇报。





第十章

任务名	触发条件	报酬
青野の目标	“决着”完成后	经验值2000
本当に大切なもの	“黑田の过去”完成后	经验值2000
赤城の梦	“决着”完成后	经验值2000
Knights of Night	“青野の目标”、“本当に大切なもの”、“赤城の梦”完成后	经验值2000
秘拳 枪の如し 古本敦	与剧场前广场的涩谷对话	经验值400、10000日元、必杀技“飞び首狩り蹴り”
にゃんこを探せ101匹目	“にゃんこを探せ90匹目”完成后	经验值2000、秘传の书～土の卷～

青野の目标

到昭和通り与青野对话。

本当に大切なもの

到七福通り东与黑田对话。

赤城の梦

到泰平通り东与赤城对话。

Knights of Night

到ピンク通り北与白石对话。

秘拳 枪の如し 古本敦

与剧场前广场的涩谷对话，到剧场前广场里换上战斗风格“八极拳”，战胜古本后任务结束。

にゃんこを探せ101匹目

按猫地图的提示找到101只猫以后去道场汇报。

排名赛

神室町最强排名赛

完成第四章的支线任务“神室町最强ランキング”后，可在ホテル街与兴堂对话，挑战排名。包括主人公龙也在内共有30个斗士参赛，龙也最多可挑战比自己高3级以内的对手（比自己排名低的没有限制），战胜对手后可夺取对方的排名。同样，输给比自己排名更低的对手时，龙也的排名也会下降。该排名赛的经验值很高，但缺点在于打赢排名比自己低的对手时无法获得经验值，建议想练级的玩家可在升到最高级以后故意输给低等级对手，降低自己的排名，再继续向上刷经验。



全部对手信息

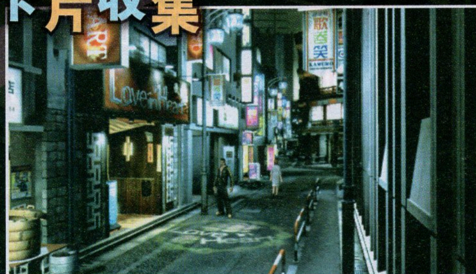
名字	排名	等级	战斗风格	报名费	奖金	获得
ノブ	1	30	极めし者	100000	140000	开运の数珠
富坚幸雄	2	27	乱舞の极みLV.2	90000	126000	破れた斗神の护符
HAYATA	3	26	不屈の极みLV.2	80000	112000	チャンピオンの指轮
火野	4	23	觉醒の极みLV.2	70000	98000	ボロボロの服
鬼头则助	5	22	柔刚の极みLV.2	60000	84000	战神の御守り
下田谦一	6	21	神脚の极みLV.2	50000	70000	七福神の御守り
三船重	7	20	刚腕の极みLV.2	45000	63000	眼力增强コンタクト
濑名真夫	8	20	中国拳法LV.3	30000	42000	浪人の勉学の御守り
植田孝治	9	20	武器マニアLV.3	20000	28000	鬼子母神の御守り
佐竹正行	10	15	综合格斗技LV.3	15000	21000	ミラクルジョーカー
RYU☆G	11	15	ルチャLV.3	15000	21000	ダイヤつきの指轮
M・A	12	15	プロレスLV.5	15000	21000	破れた怒りの护符
木村 雄介	13	15	柔术LV.5	15000	21000	イタリア制男性用ネックレス
吉田マムシ	14	15	八极拳LV.3	15000	21000	イタリア制リング
世纪末太郎	15	12	格斗武术LV.3	10000	14000	イタリア制男性用香水
桥本伸二	16	12	古武术LV.5	10000	14000	フランス制男性用香水
入江祥太郎	17	12	空手LV.5	10000	14000	国产ダイバーウォッチ
ヒカル	18	12	ムエタイLV.3	10000	14000	アジア制デジタル时计
原田拓海	19	12	ボクシングLV.5	10000	14000	真っ赤な首轮
小田俊介	20	12	喧哗LV.5	10000	14000	BJのお守り
富冈J	21	10	柔术LV.5	5000	7000	BANKERの驹
渡边长政	22	9	ボクシングLV.5	5000	7000	PLAYERの驹
荒岛ジュン	23	9	空手LV.5	5000	7000	バーストのお守り
小九郎	24	8	八极拳LV.3	5000	7000	クラブのNo.2カード
铃木大	25	8	格斗武术LV.2	5000	7000	スタミナンロイヤル
真原纯	26	7	喧哗LV.1	5000	7000	タウリナー++
池田信行	27	7	ボクシングLV.1	4000	5600	タフネスエンペラー
福田将弘	28	6	空手LV.1	3000	4200	足首用ミサンガ
宇田川真澄	29	5	喧哗LV.1	2000	2800	チタン制の指轮

神室町BOSS排名赛

二周目后玩PREMIUM ADVENTURE模式追加的内容，领取地点与最强排名赛相同。该排名赛的对手均是主线流程中的BOSS，实力比最强排名赛更高，不过战术上并没有变化，只要玩家对策得当，等级足够，这里也是不错的练级场所。

名字	排名	等级	战斗风格	报名费	奖金	获得
1	新城零司	50	乱舞の极みLV2	500000	700000	龙の小角
2	雨宫泰山	50	极めし者	400000	560000	纯金の疫病神
3	岛铁司	45	ボクシングLV5	300000	420000	神树の指轮
4	荒卷毅	43	柔术LV5	200000	280000	不动明王の腕轮
5	张孝明	42	格斗武术LV3	100000	140000	蹴王のミサンガ
6	日向翔	40	プロレスLV5	50000	70000	超人のネックレス
7	真壁隼人	40	喧哗LV5	40000	56000	怒りの护符
8	藤本信雄	35	空手LV5	30000	42000	鬼子母神の御守り
9	悠木万寿美	33	古武术LV5	20000	28000	スイス制高级腕时计
10	TOMOKI	30	空手LV4	15000	21000	幸运の御守り
11	榊天马	30	喧哗LV3	5000	7000	御守り

平面模特卡片收集



与神室町内的追星族一家相遇对话，可获得平面模特的集换卡。在主线故事的第二章，玩家会率先遇到名为夏木小太郎的男子，获得第一枚卡片。此后只要不断在地图上找到夏木家的6兄弟，就能获得6名平面模特总计36张集换卡。在收集全某个角色6张卡片后，回到家中或简易宿泊所查看，按△还能看到隐藏图案。

各卡片入手情报

花清まゆこ



	入手场所
1	B2
2	C2
3	C2
4	C2
5	B3
6	A3

三树レイカ



	入手场所
1	C2
2	C2
3	A1
4	B1
5	B2
6	B1

濑户ひかる



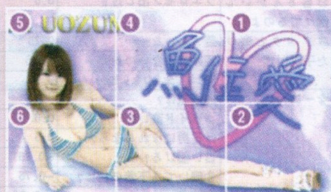
	入手场所
1	B3
2	B2
3	C3
4	C2
5	C2
6	C2

泽口けいこ



	入手场所
1	B3
2	C2
3	C2
4	B2
5	B3
6	B2

鱼住爱



	入手场所
1	C2
2	B3
3	B1
4	B3
5	B1
6	B1

柴原麻衣



	入手场所
1	C3
2	C3
3	B3
4	B2
5	B1
6	B2



娱乐点

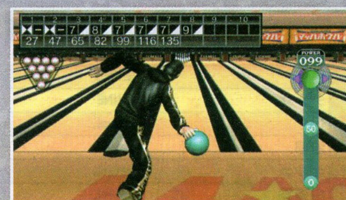
抓娃娃机（セガクラブ）

投币抓娃娃，拟真度较高，要成功抓起来需要重复试验多次。比较好的办法是通过爪子的阴影来判断下落位置。



保龄球（マッハボウル）

分为5回合和10回合两种赛制，只有前3名才会获得奖品。



回合数	排名	得分	奖品
5回	1位	130	蹴王のミサンガ
	2位	110	BJのお守り
	3位	90	バーストのお守り
10回	1位	270	不动明王の腕轮
	2位	240	クラブのNo.2カード
	3位	210	泣きの砂时计

棒球（吉田バッティングセンター）

每玩一次300日元，根据本垒打的次数和飞行距离计算排名，排名进入前三有特殊奖励。

排名	飞行距离	本垒打次数	奖品
1位	1500m	12本	超人のネックレス
2位	1200m	10本	PLAYERの驹
3位	1000m	8本	BANKERの驹

卡拉OK（カラオケ馆）

在限定时间内连打按键，下方的槽代表满足度，右上表示剩余时间，在限定时间内达到100%不仅能回复体力，还能获得额外200经验值。

按摩（ラブイソハート）

玩法与卡拉OK一样，不过价格较贵。100%达成后除了能回复满体力外，还能获得额外700的经验值。

赌博（龙宫城）

前往龙宫城，以100日元/枚的价格购入代币，然后游玩各赌博项目即可赚钱。代币的购入方式有5000日元50枚/1万日元100枚/5万日元500枚/10万日元1000枚共四种，代币积累到一定数量可兑换奖品。

奖品	代币数
铁の皿	10
铜の皿	100
银の皿	1300
金の皿	10000
プラチナの皿	15000
秘传の书～金の巻～	30000
纯金の疫病神	100000
神树の指轮	200000
龙の小角	200000

夜店女郎攻略法



本作中有两个可光临消费的夜店，分别是位于地图右下方的SHINE和右上方的JeweL。SHINE拥有あや、美佳和ジョウ3名夜店女郎，而Jewel则拥有优、沙耶、キリエ和由理香4名女郎。在剧情发展到可进入夜店后，玩家便可操作龙也在此消费，与夜店女郎们欢谈。在交谈过程中，玩家的选项会直接影响对方的好感度。夜店女郎的好感度共计20颗心，每积累到5颗心的时候会换算成一颗大心，即最高好感度可累积到4颗大心。当好感度提升到最高时可触发与该女郎的特殊任务，需要注意的是，当玩家没有触发每个女郎的关键问题时，好感度无论如何只能提到19.75颗心为止，请务必参照以下攻略谨慎回答，须知一旦错过关键问题，想要再次刷出来可并不容易。表格中的小数表示做出该选项时对好感度的影响，0.25即表示1/4颗心，依此类推。

夜店女郎一览



名称	所属夜店
あや	SHINE
美佳	SHINE
ジョウ	SHINE
优	JeweL
沙耶	JeweL
キリエ	JeweL
由理香	JeweL

夜店攻略流程

第一步：指名

与夜店的黑服工作人员对话，选择自己想要交谈的夜店女郎。

第二步：选择饮料与食物

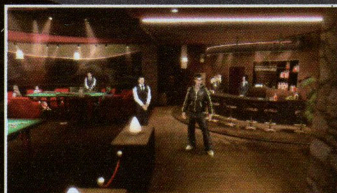
饮料和食物的选择会影响好感度的升降，玩家要调查好对方的喜好，记住并非越贵的东西就越好。

第三步：交谈

懂日语的玩家可以在交谈中体会一下虚拟的心跳剧情。注意在第二次指名同一个女郎时，可要求延长服务或送礼物，延长服务能长一颗心，所以请务必延长。礼物的话量力而行，不送也没关系。

第四步：特殊事件

通过第二步和第三步积累好感度，每积累到一颗大心后在离店时就会发生特殊事件。总共4颗大心，前面3颗可发生亲吻事件，而最后一颗则进入支线任务。当攻略了除由理香以外的5个人，并让第6个人好感度达到3颗大心以上时，就会发生支线任务"キャバクラの寅"。







饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	±0
グレープフルーツジュース	1500元	+0.5，撒娇时+1
シークヮーサージュース	2000元	±0
白桃ジュース	2500元	0.25
コーラ	1000元	±0
ウーロン茶	1000元	0.5
ジャスミン茶	1500元	−0.5
ノニジュース	2000元	±0
注文しない	−	−0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鲜フルーツ盛り	1万元	0.5
チキンバスケット	3500元	±0
野菜スティック	2000元	±0
ミックスナッツ	1500元	0.5
チョコレート盛り	2000元	0.25
フランクフルト	1000元	±0
窑焼きピザ	6500元	−0.5
プレミアムチーズ盛り	8000元	0.25
注文しない	−	−0.25

对话

问题	答案	好感度升降
今まで年下と付き合ったことないからな～	じゃあ、俺が「初めて」だな	+0.5
	年上が好きなのか?	±0
	ウソだろ～	−0.5
店以外で男と出会うこともないし	イメージと全然违うな	0.5
	冗谈ばっかり	−0.5
	もしかしてネクラ?	−0.5
草食系男子とか兴味あるのよ	实は俺も草食系なんだ	−0.25
	そんなの男じゃねぇ	0.5
	俺には兴味ある?	0.25
ゆくゆくは一流のカラアゲ专门店开く予定だから!	确かに美味しいだろうけど	0.5
	他に研究することあるだろ	−0.5
	レシピ教えてくれよ	0.25
な～に?	嫌いな男のタイプは?	0.5
	何フェチ?	0.25
	癖は?	−0.25
	チャームポイントは?	0.25
	行ってみたい场所は?	0.25
	特技は?	−0.25
	よく见るテレビ番组は?	−0.25
	生まれ変わるなら?	0.5
	今欲しいものは?	0.75
实は、最近しつこく诱ってくるお客さんがいて困ってるのよ	勘违いじゃねぇの?	±0
	困った客だな	−0.5
	フェロモン出し过ぎ	0.5
ヌクヌクと育った子供时代……	羡ましいな……	0.25
	实家戻らないのか?	−0.5
	俺は早く大人になりたかったな	0.5
な～に?	血液型は?	−0.5
	プライド高い?	0.5
	一日男になれるなら?	0.5
	占い信じる?	−0.25
	今履いてる下着の色は?	−0.75
	友达多い?	+0.25or 0.5
	ストレス发散方法は?	±0
	失恋したら落ち入む?	−0.25
ねぇ、どうしたらいいと思う?	样子を见るべきだ	0.5
	直接、闻いてみれば	−0.5
	危险だ、引っ越せ	−0.25
さすがにヤバいっしょ?	ヤバいっつうか危ないな	0.5
	ホントに记忆ないのか?	−0.25
	今日はもう饮むな	0.5
怖くない!?	そう见えるだけだろ……	−0.5
	ヤバイんじゃないか?	0.5
	チョ～つまんね	0.25

问题	答案	好感度升降
これどういうことだと思う?	偶然じゃないか?	−0.5
	臭うな……	0.75
	何で俺に连络しない?	1
どうしたらいいんだろ……	イヤなら逃げればいいじゃん	±0
	俺が彼氏になってやろうか?	0.5
	どうせ、断られるんじゃねぇの?	1
でも自分の结婚生活って想像出来ないんだよね～	优なら大丈夫	0.5
	结婚できんのか?	−0.75
	案外普通なんだな	0.5
な～に?	俺の第一印象は?	0.5
	100万元のワイン贯ったら?	0.25
	1亿当たったらどうする?	±0
	命より大切なものは?	0.25
	嫌いな女のタイプは?	−0.5
	最近泣いたのは?	±0
	彼氏の浮气に气付いたら?	−0.75
	付き合う男の条件は?	−0.25
	人生やり直すなら何岁から?	0.25
本音トークで、その边どうなの? 龙也くん	浮气男の气持ちがわかんねえよ	−0.5
	さすが优は大人だな	0.5
	恋爱って难しいな	−0.25
头おかしいと思わない!?	何か恨まれるようなことしたんだろ?	−0.5
	单纯に祝って欲しいんだろ?	−0.25
	まあ落ち着けって	0.5
……ダメだった? (※关键问题)	ホントにそうなっちまう?	1
	お前、俺のこと好きなんじゃね?	0.5
	使用料をもらわねぇとな	±0

キャバ对战

问题	答案
私の实家は何屋さんでしょうか?	せんべい屋
ちょっと憧れちゃう	じゃあ俺も见习うか
私のバストは何カップでしょうか?	Iカップ
私が持ってる免许はなんでしょうか?	荣养士免许
どう思う?	どうだろうな
好きなものは?	ミックスナッツ
私可爱くなった?	前から可爱いだろ?

支线任务 "JeweLの优"

当回答完关键问题，并把优的好感度提升到20颗心时可触发该任务。先收到优要求到药局后碰头的短信，前往中道通り与男性对话，取得战斗胜利。



饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	±0
グレープフルーツジュース	1500元	−0.5
シークワーサージュース	2000元	0.25
白桃ジュース	2500元	±0
コーラ	1000元	0.25
ウーロン茶	1000元	0.25
ジャスミン茶	1500元	±0
ノニジュース	2000元	0.5
注文しない	−	−0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鲜フルーツ盛り	1万元	0.25
チキンバスケット	3500元	0.25
野菜スティック	2000元	−0.5
ミックスナッツ	1500元	±0
チョコレート盛り	2000元	+0.5，撒娇时+1
フランクフルト	1000元	±0
窑焼きピザ	6500元	0.5
プレミアムチーズ盛り	8000元	0.5
注文しない	−	−0.25

对话

问题	答案	好感度升降
小说みたいな恋爱してみたい	そんな恋爱ありえんの?	−0.5
	そんな恋爱憧れるよな	0.5
	ケータイ小说兴味ねえな	±0
なに? たっちゃん?	好きなテレビ番组は?	0.25
	生まれ变わるなら?	0.75
	嫌いな男のタイプは?	0.25
	沙耶の特技は?	±0
	何フェチ?	0.5
	カラオケで得意な曲は?	−0.25
	得意だった科目は?	−0.75
	一番欲しいものは?	0.5
モデルになるためには、最新のアイテムをちゃんとチェックしとかないとね!	エライな!	0.5
	服に兴味ねえし	−0.5
	彼氏は大变だな	−0.25
さーやの愈しスポットなんだ	引っ越せばいいんじゃね?	−0.25
	见てるだけで乐しいか?	±0
	いつか饲えるといいな	0.25
オーディション何回受けても全然受かんなくて……	何で合格できないんだ?	0.5
	やっぱりモデルか	0.5
	モデルは严しいだろ	−0.5
ムズかしくて、全然意味わかんないんだけどね	エラいじゃん!	0.5
	意味ないだろ	−0.75
	今日の一面は何だった?	−0.25
なに? たっちゃん?	肌荒れてない?	0.75
	1亿元もらったらどうする?	0.25
	座右の铭は?	0.75
	结婚愿望は?	0.25
	子供何人欲しい?	−0.75
	コンプレックスってあるか?	−0.75
	生まれ变わるなら男か女どっち?	+0.25或0.5
	SかMどっち?	+0.25或0.5
	ドライブ行くならどこ?	0.75
ホント理解できない!	俺にはわかんねえな	0.5
	弟思いなんだな	−0.25
	俺が教育してやるよ	−0.5
ふ～ん	沙耶もホストが好きなんだ?	−0.5
	俺という男がいながら……	0.5
	もう行くなよ	0.75
さーや、泣いちゃいそう……	气をつけろよ……	0.5
	そんなのに骗されんなよ	−0.75
	またチャンスあるって	0.25
年下と付き合うのもアリかな? って思うようになったんだ～	じゃあ俺と付き合ってみる?	−1
	影响されやすいんだな	0.5
	ちゃんとリードできんのか?	−0.5
さーや、何书いたらいいと思う?	无理して书かなきゃいいじゃん	+0.25或0.5
	ケータイ小说の感想文は?	+0.25or0.5
	俺のこと书いてくれよ	−0.5
なに? たっちゃん?	命より大切なものは?	0.5
	どんな结婚式がいい?	0.75
	ロケットに乘ってどこ行きたい?	−0.5
	明日地球が灭びるなら何する?	−0.5
	サプライズ好き?	0.5
	俺の第一印象は?	0.5
	浮气许せる?	0.75
	タイムスリップするならいつに行きたい?	0.75
	どんな亲孝行したい?	0.75
でね、そいつに会わせろって言うの	面倒くせえよ……	−0.5
	いつでも会ってやるよ	0.75
	弟ムカつくな	−0.5
ねぇ、なんかヒントちょうだい!	だから言えねえって	−0.75
	俺と沙耶の将来	0.75
	俺の气持ちを传えたくて	±0
これってやっぱり恋……なのかな? (※关键问题)	またまた～	−1
	俺も沙耶のこと好きだよ	±0
	ホントに俺でいいのか?	0.75

キャバ对战

问题	答案
さーやがいつも携带电话でしていることはなんでしょ～か?	ケータイ小说
ふ～ん	确かにシブいよな
さーやが东京に出てきた理由はなんでしょ～か?	读者モデルになるため
さーやが深夜に行くところはどこでしょ～か?	ペットショップ
わかるでしょ?	确かにな
今日もゴールドの高そうな时计してたよ～	いいよな～
さーやの好きな食べ物	チョコレート盛り

支线任务 "JeweLの沙耶"

当回答完关键问题，并把沙耶的好感度提升到20颗心时可触发该任务。出店后收到沙耶的短信，前往スターダスト，战胜男子后任务结束。



饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	±0
グレープフルーツジュース	1500元	±0
シークワーサージュース	2000元	0.5
白桃ジュース	2500元	−0.5
コーラ	1000元	±0
ウーロン茶	1000元	0.25
ジャスミン茶	1500元	0.25
ノニジュース	2000元	0.25
注文しない	−	−0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鲜フルーツ盛り	1万元	±0
チキンバスケット	3500元	0.5
野菜スティック	2000元	±0
ミックスナッツ	1500元	0.25
チョコレート盛り	2000元	−0.5
フランクフルト	1000元	0.5
窑焼きピザ	6500元	0.25
プレミアムチーズ盛り	8000元	±0
注文しない	−	−0.25

对话

问题	答案	好感度升降
な～に?	神室町のイメージは?	0.75
	休みの日って何してる?	0.5
	男のどこが好き?	−1
	好きな食べ物は?	0.25
	プレゼントされるなら?	−1
	嫌いな男のタイプは?	0.5
	もてそうだな	0.5
スタッフに迎えに来てもらったんだ～	何で俺に电话しねんだよ?	±0
	カワイイとこあるな	0.5
	何で违うところで曲がったんだ?	−0.5
コピーとったりしてるのかな～?	オフィス……制服……いいな	1
	后辈とか、こき使いそうだな	0.25
	昼职はムリだろ	−0.5
まな板、コーヒーメーカー、三角コーナーシャワーヘッド	やりすぎだろ	1
	すげえな! ほかにもあるのか?	±0
	どんな效果があるんだ?	−0.5
もしかして、地球最强の生き物なんじゃない?	变な生き物だよな	±0
	虫の话は、やめてくれ	1
	俺のほうが强いだろ	−0.5
お店のみんなにも「やりなよ」って劝めてる	お前から、うつされるならいいな	0.75
	神经质すぎねえか	−0.75
	バカは风邪ひかない	±0
そう、愈し	俺には关系ねえな	±0
	俺の场合は、キリエだな	−0.25
	俺は风吕でゆっくり	0.75
な～に?	キリエは自分を动物に例えるとしたら?	1
	结构稼いでるんだろ?	0.25
	仕事の不满は?	−0.5
	どんな下着、着けてんの?	−0.75
	自分なりのこだわりってあるのか?	−0.5
	生まれ变わるなら男? 女?	−0.75
	明日地球が灭びるなら何する?	0.25
200万! そんなにかよ……	その女、バカだろ?	−0.75
	周りが见えなくなってたんだろうな	1
	キリエも气をつけろよ	±0
冷めると硬くなってその形をこの世にとどめるの	言われてみれば、不思议だな	1
	ガラスって、そういうもんだろ	−1
	热くなると硬くなるものもあるぜ	±0
ほら、ヒールをはいてる足ってキレイに见えるでしょ?	ホントに疲れそうだ	0.75
	意外と太いな	−0.75
	触りてえな	±0
そのつけ爪、记念に持って归るって	简单に取れるものなの?	−0.5
	气持ち恶いな	0.75
	俺も饮んでみたいな	0.25



问题	答案	好感度升降
分かってもらえるかなって思って	俺も寝过ごすことあるな	−1
	いい作品できたのか	±0
	约束を破るのはマズいだろ	0.75
な～に?	初对面の时、俺の事どう思った?	0.25
	浮气许せる?	−1
	宝くじ1等当たったらどうする?	0.75
	子供の顷どんなだった?	1
	付き合うなら、どんな男がいい?	0.75
	タイムスリップするならいつに行きたい?	−1
	男と女の友情	−0.5
	一人でもいきていけそうだな	−1
	真の友情って?	0.75
修理したら、直るかな～?	新しいの买ってやろうか?	−0.5
	直るだろ	1
	谁かに买ってもらったのか?	−1
お金なくしちゃったら、どうしよう……	よくキリエに任せたな	−0.75
	手传ってやろうか?	±0
	お金は、ほかの人に任せれば	0.75
ありえないじゃない?	俺も、白いワンピース姿见てーな	±0
	服が污れるかもしれねぇな	1
	「おまかせ!」って言ったんだろ?	−1
私が信じられるのは、私だけっ! って思ってるかも…… (※关键问题)	それでいいんじゃねえか	−0.5
	寂しいヤツだな	1
	俺がいるじゃねえか	±0

キャバ对战

问题	答案
好きなもの	フランクフルト
毎日だよ。すごいよね～	そこ、バイトしたことあるぜ
大キライなものは何でしょうか?	ムシ
いまハマってるもの	银イオン
限定品のコラボバッグを买って来てくれるって～	俺にも买ってくれって赖んでくれ

支线任务 "JeweLのキリエ"

当回答完关键问题，并把キリエ的好感度提升到20颗心时可触发该任务。出店后接到キリエ的短信，来到七福パーク战胜江崎后任务结束。



饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	±0
グレープフルーツジュース	1500元	0.25
シークヮーサージュース	2000元	±0
白桃ジュース	2500元	+0.5，撒娇时+1
コーラ	1000元	±0
ウーロン茶	1000元	–0.5
ジャスミン茶	1500元	0.25
ノニジュース	2000元	0.25
注文しない	–	–0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鮮フルーツ盛り	1万元	0.25
チキンバスケット	3500元	±0
野菜スティック	2000元	0.25
ミックスナッツ	1500元	–0.5
チョコレート盛り	2000元	±0
フランクフルト	1000元	±0
窑焼きピザ	6500元	0.25
プレミアムチーズ盛り	8000元	0.5
注文しない	–	–0.25

对话

问题	答案	好感度升降
あきらめた方がいいのかな?	そんな簡単にデビューできねぇだろ	–0.5
	俺もロックは好きだし	0.5
	キャバ娘でいいじゃねえか	±0
な～に?	友达多そうだな	±0
	この店は乐しい?	–0.5
	ストレス解消法は?	±0
	好きな食べ物は?	0.5
な～に?	休みの日は何してる?	0.75
	运动しなそう	–0.25
	モテそうだな	0.25
	料理はしないの?	–0.5
	女の子っぽい服装が似合う	–0.5
何かスポーツとかやってるの?	实は格斗技やってるんだ	–0.5
	别に何もやってないよ	±0
	脱いだらブヨブヨだよ～	0.25
色白の子とガングロのギャルはどっちが好き?	色白が好きだな	0.5
	もっと黒いのがいいな	±0
	どっちでもいいかな	–0.5
まあ、こんなお姉ちゃん	一度会ってみたいな	0.25
	ちょっと変わってるな	±0
	お前も实は似てるんだろう?	–0.25
「オマエには悪魔がとり凭いてる」とかいうのチョーウケル	そういうコエー话、やめてくれよ	0.25
	确かに尻尾が见えてるぞ	–0.5
	俺にとっては悪魔ってより	0.5
正直、ソロって考えたことなかったからちょっと心配なんだ	仲间に相谈してから	±0
	ビビッてんじゃネエよ!	0.75
	バンドでやり　けるべきだろ	–0.5
なかなか时间が合わなかったら、どうする?	睡眠时间削ってでも会いに行くよ	–0.75
	无理して会わないかな	0.75
	频繁に连络を取るかな	0.25
イヤーは何からつけたかわかる?	一年中カワイイから?	±0
	耳がカワイイから?	0.75
	あやがカワイイから?	–0.5
な～に?	稼いでるだろ?	±0
	この仕事向いてるな	0.75
	最近テンション上がることあった?	–0.5
	オシャレな男がいい?	–0.75
	怒ったら怖いだろうな	±0
	俺と旅行に行くならどこがいい?	–0.5
	将来の梦は?	0.25
	结婚したら仕事は辞める?	–0.25
	どんな男が好き?	1
	好きな男にアピールする方法は?	±0
	もしかしてB型?	–0.25
	亲はどんな人?	±0
	甘える男とか嫌いだろ?	0.75
	实はMだろ?	±0
	一人でも生きていけそうだな	–0.5
わかんないかな……	わかんねえな	–0.5
	でも伞はさしたほうがいいよ	±0
	人间が弱くなったんだろうな	±0
急に1人になって、できるのかなって……	意外とセンサイなんだな	±0
	お前なら一人で大丈夫だ	0.5
	そんなことならやめちまえ!	–0.5
でも24岁の女が、休みを丸一日かけて漫画で终わるってどうなんだろうね?	人それぞれだからいいんじゃないか	0.5
	もうちょいアクティブでもいいかもな	–0.5
	漫画なんてやめろよ	±0
私も我慢すれば良かったかな……	手段を选ばない生き方は嫌いじゃねぇ	+0.25或0.5
	そこまでデビューしたいのか	–0.75
	俺がブッとばしてきてやる!	+0.25或0.5
ねえ、どんなデートしてみたい?	夜景が绮丽なレストラン	–0.75
	ガード下の屋台	±0
	ライブハウス	0.75
气をつけろってよく言われるんだわぁ～	酒は控えた方がいいんじゃないか	–0.75
	气にすることないよ	±0
	変なやつもいるから气をつけろよ	+0.25或0.5
でも……今さらバンドに戻りたいな～んて言えないしね?（※关键问题）	アタマ下げて戻ったほうがいい	0.5
	たしかにそうだよな……	–0.5
	音乐以外にも道はあるよ	0.75

キャバ対战

问题	答案
私のカワイイ相棒スチームコートチワワの名前は?	ミスイヤー
ネイキッドスペースっていう3人组のロックバンドよ	今度CD贷してくれよ
东京に出てきた目的	バンドデビューするため
あやが好きなもの?	プレミアムチーズ盛り
私がやってる音乐バンドは何バンドか知ってるよね?	ロックバンド
スーツが似合う人が魅力的に见えるの	俺がスーツなんて似合うかな
结局、见つけられなかったけど	俺もゴミが入ったかも

支线任务 "SHINEのあや"

当回答完关键问题，并把あや的好感度提升到20颗心时可触发该任务。出店后接到あや的短信，前往チャンピオン街与あや对话，选择任意选项后任务完成。



饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	±0
グレープフルーツジュース	1500元	0.25
シークヮーサージュース	2000元	0.25
白桃ジュース	2500元	±0
コーラ	1000元	0.25
ウーロン茶	1000元	±0
ジャスミン茶	1500元	0.5
ノニジュース	2000元	–0.5
注文しない	–	–0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鮮フルーツ盛り	1万元	0.25
チキンバスケット	3500元	0.5
野菜スティック	2000元	0.25
ミックスナッツ	1500元	±0
チョコレート盛り	2000元	±0
フランクフルト	1000元	–0.5
窑焼きピザ	6500元	±0
プレミアムチーズ盛り	8000元	0.5
注文しない	–	–0.25

对话

问题	答案	好感度升降
それなら、もっと若い子を指名すればいいのにって思って……	んなもん关系ねぇぜ!	0.5
	で、何岁なの?	–0.5
	年上の女性に憧れてたんだ	0.75
录画もして、ほとんど欠かさず见てますよ	シブイの见てんな	0.25
	面白いのか?	–0.5
	一生见ねえな	–0.25
な～に?	特技って何?	–0.25
	男性のどこが好き?	0.5
	スポーツを观るなら何?	–0.25
	S? それともM?	0.5
	カラオケでよく歌うのは?	0.25
	生まれ変わるなら?	0.5
	嫌いな男のタイプは?	–0.25
	好きな饮物は?	±0
なついてもらえるでしょうか?	たぶん……	±0
	难しいんじゃねえか?	0.5
	早速ツナに会いにいくか!	–0.5
とってもいい梦を见ちゃったんです	全然、兴味ねえな	–0.5
	どんな梦みたんだ?	0.5
	なに着て寝てんの?	0.25
う～ん　それはヒミツですね	男を见つけにきた?	0.25
	自分探し?	0.5
	借金取りから逃げてきた?	–0.5
悪そうな人にも见えなかったですけど……	神室町をナメ过ぎ	0.5
	绝对に诈欺师	–0.5
	气をつけろよ	0.25
かなり深刻な问题なんです……	もう心配すんな	±0
	ゴキブリで业者呼んだのか	0.5
	俺もダメなんだよ	–0.75
な～に?	子供の顷の梦は?	–0.25
	お风呂で最初にどこ洗う?	–0.25
	仕事と恋爱どっちを取る?	0.25
	面白い话してくれよ	–0.5
	结婚愿望はあるの?	0.5
	死ぬまでに绝对やりたいことは?	–0.5
	胜负下着の色は?	–0.75
龙也くんは、どんな手料理を食べたいんですか?	オムライス	0.75
	ラーメン	–0.25
	みそ汁	0.5
なんだか食べるのをためらってしまうんです	味觉が子供なんだろ?	0.25
	实は俺も苦手で……	–0.5
	逆に好きな食べ物は?	±0
龙也くんのおかげだと思うんです	别に俺は何もしてねえぜ	1
	计算通りだぜ	0.5
	それなら、ご褒美くれないか	±0
龙也くん、どうしよう!?	いま彼氏候补がいるのか	1
	良かったじゃねえか	–1
	占いなんて当てにすんなよ	0.5
株主とか言う话は、よくわかんねえけど……	本当に大丈夫なのか	0.5
	もう少し、よく考えろよ	0.25
	绝对やめたほうがいいぜ	–1
さすがに、それにはわたしも困りました……	美佳も悪い	0.5
	ちょっとわかるな	0.75
	なんだか面白いな	–0.25
龙也くんでも、胜てないかもしれませんよ?	ケンカなんかできねえ	0.5
	俺が胜ったらどうする	–0.5
	さすがに无理だろ	0.25
な～に?	男と女の友情は成立すると思う?	+0.25或0.5
	命より大切なものは?	0.75
	どんな结婚式を挙げてみたい?	–0.5
	子供に名前を付けるとしたら?	–0.75
	俺の第一印象は?	0.5
	美佳と俺が付き合う可能性は?	0.75
	美容整形するなら、どこを整形?	–0.75
	宝くじで1等が当たったらどうする?	0.75
もう会えなくなると思うと寂しくて……（※关键问题）	また会えるだろ	1
	行くなよ	±0
	いい男を冲绳で见つけろよ	–0.75

キャバ対战

问题	答案
わたしの趣味はなんでしょうか?	クロスワード
やっぱり气になりますか?	ちょっとだけな
わたしの出身はどこでしょうか?	神奈川
美佳が好きなもの	チキンバスケット
归りに食べに行こうと思うんです	俺のほうが详しいって
わたしが饲っているネコの名前はなんでしょうか?	ツナ

支线任务 "SHINEの美佳"

当回答完关键问题、并且完成支线任务"ラブホで张り入み"后，把美佳的好感度提升到20颗心时可触发该任务。首先收到美佳的短信，前往ホテル街与男子对话，依次选择"何の悪だくみの话をしてたんだ"→"美佳"→"高山"，最后战胜对手可完成本任务。



饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	+0.5，撒娇时+1
グレープフルーツジュース	1500元	±0
シークヮーサージュース	2000元	–0.5
白桃ジュース	2500元	0.25
コーラ	1000元	0.25
ウーロン茶	1000元	±0
ジャスミン茶	1500元	0.25
ノニジュース	2000元	±0
注文しない	–	–0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鮮フルーツ盛り	1万元	±0
チキンバスケット	3500元	0.5
野菜スティック	2000元	–0.5
ミックスナッツ	1500元	±0
チョコレート盛り	2000元	0.25
フランクフルト	1000元	0.5
窑焼きピザ	6500元	0.25
プレミアムチーズ盛り	8000元	±0
注文しない	–	–0.25

对话

问题	答案	好感度升降
「龙也くん」って呼んでもいい?	别にいいよ	±0
	もう呼んでんじゃん!	0.5
	驯れ驯れしいな～	–0.5
な～に?	休みの日は何してる?	0.25
	好きな食べ物は何?	±0
	プレゼントされるなら?	1
	痴汉によくあうだろ?	–0.5
	神室町は好きか?	0.75
	最近なにで泣いた?	–1
	モテそうだよな?	–0.75
	头よさそうだよな?	–0.25
でも、21岁でこれはさすがにヤバいよね?	气にすることないって	0.5
	周りの目も气にしないとな	–0.5
	俺も见てぇ……	±0
「またお寿司屋连れてってあげるね」って诱われちゃったの……	正直に言えよ	–0.5
	タマゴだけ食ってれば?	0.5
	好き嫌いすんなよ	±0
私ってホント、バカよね～	それくらい知ってないとな	±0
	水で洗えばいいだろ	–0.5
	裸で走り回ったのか?	0.5
ギャル系が好きなんだ?	ジョウみたいな女がタイプだよ	0.75
	一回、会わせてくれよ	±0
	ギャルは苦手だな	–0.5
でも、なんか见覚えがあるんだよねぇ	俺が送り迎えしてやろうか?	1
	俺がブッ飞ばしてやる!	±0
	お前に见とれてただけだろ	–1
で、どんなお便当がいい?	サンドイッチがいいな	–0.5
	キャラ便がいいな	±0
	一绪に作ろう	0.75
な～に?	储かんだろ?	–0.5
	俺のことどう思ってる?	0.25
	座右の铭って持ってる?	±0
	キレイ好きそうだよな?	–0.75
	コンプレックスはある?	±0
	居酒屋とか行くのか?	1
	不伦はありだと思う?	–0.25
耻ずかしくて行けなくなるの……	俺と一绪に运动しようぜ	0.5
	俺がマッサージしてやる	±0
	动きすぎだよ	–0.5
だって、もっと色气出したいから……	これから色气出てくるって	±0
	他の部分に魅力があるよ	0.75
	露出を多くしたらいいんじゃね	–0.5
寂しくなることはないの?	寂しい时もあるよ	+0.25或0.5
	俺は一人で生きていくよ	±0
	お前はどうなんだよ?	–0.5
食べてる相手とキスしてるってことよ!	锅が食いたくなってきた	±0
	今から一绪に锅行こうぜ	1
	変な妄想しすぎだよ	–0.5

问题	答案	好感度升降
病院とか行ったほうがいいのかな?	顽张ってる证据だろ	1
	ストレスだな	−0.5
	俺が横で客になってやる	±0
ヤキモチ妒いてんの?	少しな……	0.75
	んなワケねぇだろ!	−0.75
	お前のこと心配してんだよ	±0
なんかスゴイ气色の悪い女子高生って及いされたし、もう超后悔!!	もったいないことしたな	−0.5
	短いほうが似合ってるよ	1
	また伸ばせばいいじゃん	+0.25或0.5
な~に?	どんな男が好き?	0.25
	何人くらいと付き合った?	−0.75
	愈し系だよな?	±0
ねぇ、龙也くん、私どうしたらいいかな?(※关键问题)	行ったほうがいい	−1
	本当に父亲なのか	±0
	やめとけ	1

キャバ对战

问题	答案
私の好きなドリンクメニューは何でしょう?	オレンジジュース
私、空气读んでなかったかな?	そんなわけないだろ
私の苦手な食べ物はなんでしょう?	鱼介类
私のお父さんみたいな人かな?	本当の父亲じゃないだろうな?
龙也くんって、そっちの气が……?	イイ体してるもんな
好きな食べ物	フランクフルト

支线任务 "SHINEのジョウ"

当回答完关键问题，并把あや的好感度提升到20颗心时可触发该任务。离店时收到ジョウ的短信，前往剧场前广场与男子对话，打败他后任务结束。



饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	+0.25，撒娇时+1
グレープフルーツジュース	1500元	0.25
シークヮーサージュース	2000元	0.25
白桃ジュース	2500元	0.25
コーラ	1000元	−0.5
ウーロン茶	1000元	0.25
ジャスミン茶	1500元	±0
ノニジュース	2000元	±0
注文しない	−	−0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鲜フルーツ盛り	1万元	+0.5，撒娇时+1
チキンバスケット	3500元	−0.5
野菜スティック	2000元	0.5
ミックスナッツ	1500元	0.25
チョコレート盛り	2000元	0.25
フランクフルト	1000元	±0
窑焼きピザ	6500元	0.25
プレミアムチーズ盛り	8000元	±0
注文しない	−	−0.25

对话

问题	答案	好感度升降
な~に?	男はいないのか?	±0
	好きな食べ物は?	−0.75
	男の嫌いな仕草は?	±0
	料理はしないのか?	−0.5
	二十岁に见えないよな~	−0.5
	风邪ひかなそうだよな	0.5
	电车乘らないだろ?	0.75
	最近テンションあがることあった?	1
龙也くんにも协力してもらわなきゃね	また指名してやるよ	0.25
	俺の女になったらな	±0
	俺なんかに赖る必要ないだろ	−0.5
女の子にどんな歌をうたってほしい?	演歌だな	0.75
	アニメソングとかどうだ?	−0.5
	ロックだな	±0
この街に来ると呼吸がしやすいというか……变かな?	变わってるな	±0
	いや……俺と一绪だな	0.5
	医者に诊てもらったほうがいいんじゃね?	−0.5
私、乐してやせるとかってダメなんだ	女はポッチャリくらいがいいんだよ	−0.75
	酒をやめればいいだろ	0.5
	俺がボクシングを教えてやるよ	0.75
胜てる胜负なのに、やる意气地ないの?	じゃあ买ってやるよ!	0.5
	そんなに金がほしいか?	−0.5
	でも俺……贮金なんてないからな	±0
な~に?	フラれたことないだろ?	±0
	メイク大变そうだよな	−0.75
	イタリアン行こうぜ	−0.5
	结构稼いでそうだな	0.5
	嫌な客とかいないのか?	0.5
	何人くらい付き合った?	±0
	疲れやすいだろ?	±0
	自分を动物に例えると?	1
	キレたら怖そう	−0.5
父亲の颜なんて知らないし	今どきよくあることだろ	±0
	苦劳してんだな	−0.5
	俺も似たようなもんだ	0.5
だから私の携帯はそこらへんの料理ガイドより优れてるわよ	气轻にメシに诱えねぇな	−0.5
	デートに使える、いい店教えてくれよ	±0
	俺は何食ってもウマイけどな	0.5

问题	答案	好感度升降
だから何としてでも手术代を作らなきゃいけなくて……	谁かに借りれないのか?	−0.25
	弱气になってんじゃねえよ	0.75
	俺がなんとかしてやるよ!	−1
负けたみたいで途中でやめられないし	その性格嫌いじゃないぜ	0.5
	相当上达したろう	0.25
	さっさと寝とけ	−0.75
とにかく、安全确认ができるまで店にいてよね	わかったよ	1
	なんだ、延长料金でも取る气か?	−0.5
	お前のこと心配だから俺がガードしてやるよ	±0
だから、私がこの店にいる理由もなくなったってわけ	金は俺がなんとかするよ	−0.5
	またいつか戻ってこいよな	0.75
	见损なった	+0.25或0.5
そんなに知りたかったら、教えてあげようか	いや……怖いから言うな!	±0
	ああ、教えてくれよ	0.5
	どうせ一人ってオチだろ?	−0.5
ねぇ、どう思う?私、间违ってないよね	俺に闻くことじゃねえだろ	1
	俺だったら、そんな决断なんてできねぇよ	±0
	间违ってないんじゃない?	−0.75
な~に?	友达少ないだろ?	−0.75
	海外は好きか?	−1
	年上じゃないとダメだろ?	±0
	二股したことある?	±0
	贮金はいくら?	±0
	俺と旅行に行くならどこがいい?	1
	将来の梦は何なんだ?	−0.25
	どんな子供だった?	0.75
	美容で气をつけてることは?	0.5
紧张してないってことは照れてるの?	バレたか!	±0
	まあ、少しはな	0.75
	そんなのアテになるのかよ	−0.5
お金にルーズな人じゃなかったのに(※关键问题)	何か事情があったんだろ	±0
	里の颜ってのが、あったんじゃねぇの	−0:5
	お前だけは信じてやれよ	±0

キャバ对战

问题	答案
カラオケで一番得意なジャンル	演歌
だってタイプなんでしょ?	お前が一番に决まってるだろ
どんなトレーニングがメイン?	加压トレーニング
ウフフッ	俺のことも言ってないだろうな
好きな食べ物	野菜スティック

支线任务 "JeweLの由理香"

当回答完关键问题，并把由理香的好感度提升到20颗心时可触发该任务。首先离开Jewel，收到由理香的短信，前往ミレニアムタワー前。战胜楼顶的三名男子，可发生由理香的特殊剧情。





ACT

战神 斯巴达幽灵			
God of War: Ghost of Sparta			
SCEH	2010年11月2日	中英合版	1人
39.99美元	无对应周边	对应玩家年龄：18岁以上	

本作是“《战神》系列”登陆PSP平台的第二作，游戏的剧情设定在《战神》与《战神2》之间，奎托斯虽然坐上了战神的新宝座，却无法忘记童年记忆中的那道伤疤，为了打破噩梦，奎托斯再次奔向亚特兰蒂斯，从而得知了自己在童年时失踪的弟弟还活着，因为内心深深的愧疚与自责，他决定去寻求雅典娜的指引将受苦的弟弟解救出来。除了流程攻略，本文还会着重介绍游戏的隐藏服装和神器，以及一周目通关后的隐藏要素，包括宙斯神殿的全商品购买和“诸神的挑战”模式的个人挑战心得，如果你有更好更快的达成方法，可以来信相互交流哦！

文 伊娃

系统详解

本作继续沿用了系列备受好评的武器、技能升级系统，在战斗中打败敌人、破坏场景物、开启红魂宝箱甚至是在痛殴BOSS的时候都可以得到红魂，积攒了一定数量的红魂就可以给武器或魔法技能升级了，升级后会获得更华丽、更强大的招式。

武器与升级

游戏中的武器分为标志性武器雅典娜神剑和新增的斯巴达武装（即长矛和盾）两种。神剑的攻击范围大，用途广泛，而“席拉祸害”能让神剑附带炎属性，可以攻击普通攻击无效的东西，比如击穿盾牌兵或重装甲兵的防守，还可令其几秒后自爆。斯巴达武装虽然用得不多，但作用十分重要，长矛可以进行远程攻击，而盾牌不仅能防御敌人的攻击，还能边掩护边行进，最重要的是在一些有火焰、暴风雪等自然灾害的地方能完全保护奎托斯。

游戏操作

普通操作

滑杆	控制角色移动
←/→/↑	施展魔法
↓	切换武器
□	轻攻击
△	重攻击
○	投技/使用钩索
按住○	开启（宝箱、门等）
×	跳跃
×、×	二段跳
L	防御/下落
L+R	挣脱
L+R+滑杆	翻滚回避
START	技能升级界面
SELECT	暂停

除了骷髅兵外的其他所有杂兵在地面或空中都可以使用投技进行抓投，而且不同的杂兵在被抓投后的操作也不相同，比如对付鱼人使用时接连按○即可，而对付双刃兵或弓箭兵时，在抓投几次后还需要完成一次QTE才行。不同于前作，本作在攀岩时除了可以进行轻、重攻击外，还可以使用投技呢。

水中操作

△/×	上浮
□	下潜
○	投技
按住○	开启（宝箱、门等）
R	蓄力冲刺

雅典娜神剑

等级	所需红魂	技能	操作
等级1	初期拥有	伊卡洛斯二段跳（空中）	空中按×
		奥林匹克升腾	按住△
		奥林匹克刺击	按住□
		猎户之叉	○
		雅典娜复仇	轻点L
		普罗米修斯之羽	□、□、△
		海柏利昂突袭	L+○
		海柏利昂突袭（空中）	空中L+○
等级2	2950点	混沌气旋	L+□
		混沌气旋（空中）	空中L+□
		雅典娜复仇(格挡)	成功格挡后接□或△
等级3	8550点	海克力斯灵魂	△、△、△
		海克力斯勇气	△、△、□
		海柏利昂突袭（奔跑）	L+○后接□
		海柏利昂升天（奔跑）	L+○后接△
		海柏利昂突袭(翻滚)	L+R后按住□
		海柏利昂升天(翻滚)	L+R后按住△
等级4	17500点	地狱的报复	L+△
		地狱的报复（空中）	空中L+△

席拉祸害

等级	所需红魂	效果
等级1	初期拥有	按住R使雅典娜神剑附加炎属性
等级2	6800点	增加火焰的损伤指数、加快能量的回复速度、增加爆炸的损伤指数（灼热核心）
等级3	11200点	进一步增加火焰的损伤指数、加快能量的回复速度、增加爆炸的损伤指数（灼热核心）

斯巴达武装

等级	所需红魂	技能	操作
等级1	初期拥有	阿瑞斯的力量	□、□、□
		阿瑞斯的愤怒	□、□、△、△
		斯巴达升腾	按住△
		瞄准	按住R
		瞄准（空中）	空中按住R
		长矛突击	按住R+□
		长矛突击（空中）	空中按住R+□
		拉科尼亚守卫	按住L
		拉科尼亚守卫（空中）	空中按住L
		斯巴达攻击	按住L+□
		斯巴达攻击（空中）	空中按住L+□
		拉科尼亚防御	轻点L
等级2	3750点	列奥尼达精神	按住R+△
		列奥尼达精神（空中）	空中按住R+△
		列奥尼达怒火	按住L+△
		列奥尼达怒火（空中）	空中按住L+△
		拉科尼亚反击（格挡）	成功格挡后接□或△
等级3	8500点	快速矛枪攻击	按住R+□
		快速矛枪攻击（空中）	空中按住R+□
		斯巴达冲锋	按住L+○
		斯巴达冲锋（空中）	空中按住L+○
		斯巴达骄傲（奔跑中）	L+○后接□
		斯巴达勇气（奔跑中）	L+○后接△
等级4	12750点	阿瑞斯猛攻	按住R+□
		阿瑞斯复仇	按住R+△

魔法技能与升级

本作的魔法技能共有三种，魔法在发动时虽然准备时间较久，但在战斗中都非常有用，采用魔法与武器轮流攻击能让战斗变得更加简单和流畅，尤其是对付大型BOSS以及被围攻时。三种魔法在使用时都能对敌人造成持续伤害，其中的厄里倪厄斯降罪魔法实用性最强，它的发动时间最短，而且在使用的过程中还能上前追加武器攻击，因此可优先升级该魔法。



阿特兰提斯之眼

介绍：波塞顿的古代圣物，可操控阿特兰提斯的力量来发动“风暴之眼”

使用方法：方向键→

等级	所需红魂	效果
等级1	0点	释放蓝色电光，推动滑杆选择攻击目标。
等级2	4500点	增加损伤指数，延长攻击时间。
等级3	11500点	进一步提升闪电束的攻击力，增加闪电持续时间（快速按○可发动波塞冬之怒，能产生更多电光）。

厄里倪厄斯降罪

介绍：此圣物可释放出人神皆无法驾驭的威力，来发动“永远的虚无”

使用方法：方向键←

等级	所需红魂	效果
等级1	0点	释放黑洞球，具有自动追踪目标和吸血的效果。
等级2	5650点	增加损伤指数，扩大攻击范围。
等级3	12350点	进一步提升伤害，增大打击范围。

北风之神的号角

介绍：此圣物可唤起北风之神的能力来发动“狂风暴雪”

使用方法：方向键↑

等级	所需红魂	效果
等级1	0点	施展冰雪龙卷攻击，能把触及的敌人冰化。
等级2	6350点	提升伤害，增大施展范围。
等级3	12650点	进一步提升伤害，增大施展范围。

全隐藏要素收集

隐藏神器

游戏中共有六件神器，一周目的过程中能全部解禁，以任何难度通关一遍后，重新以该难度开始二周目游戏时可在游戏菜单内开启，这样就能在战斗中使用了，使用的具体效果参看下文。另外为了方便大家查找，各神器的获得地点在流程中会以红色标注，且下文中亦会标注页码。

1.卡利斯托的臂环（P150）：此为得摩斯和奎托斯母亲的纪念品。在需要QTE的环节全部自动通过。

2.雅典娜的猫头鹰（P151）：此为雅典娜智慧的象征。可帮助寻找宝箱，接近宝箱时画面会变绿，拿取宝物后恢复正常。

3.爱弗罗黛蒂的美酒（P154）：诸神喜爱的佳酿。可获得一招高威力的脚踢攻击，按L+×发动，杀伤力超强，破甲效果极佳。

4.国王的指环（P155）：培希努的统治者弥达斯王的指环。能使获得的红魂数量为一周目时的10倍。

5.阿瑞斯的枷锁（P156）：束缚在得摩斯身上的枷锁。能使魔力无限，施展魔法时不消耗魔法槽。

6.掘墓人的铲子（P159）：神秘掘墓人用于掘墓的铲子。可开启角色宙斯并在竞技场模式中使用宙斯。

隐藏服装

游戏中的隐藏服装共有5套，除斯巴达军团装外其他也都能在一周目通关后获得。同隐藏神器一样，以任何难度通关一遍后，重新以该难度开始二周目游戏时便可在Start菜单内开启，并可于二周目中使用。

1.战神铠（God Armor）：以任意难度通关即可解禁，攻击敌人时会掉落红魂。防御力和炎属性攻击的伤害均得以提升，不过火焰（红槽）的回复速度减慢。

2.弟弟得摩斯（Deimos）：以任意难度通关即可解禁，斯巴达武装（长矛和盾）的攻击力大幅提升，而且魔法的消耗有所减少，火焰（红槽）的回复速度加快。

3.斯巴达军团装（Legionnaire）：预约特典中获得，攻击敌人时会掉落两种颜色的魂。攻击力提升两倍，防御力提升四倍，魔法消耗减半。

4.机械人装（Robotos）：在宙斯神殿中花费25万红魂购买，攻击敌人时会掉落蓝魂。受到的伤害减弱，连击的衔接时间增长，魔法消耗加快。

5.斯巴达幽灵装（Ghost Of Sparta）：神难度通关即可解禁，攻击敌人或防御弹返时会掉落绿魂。防御力减弱，但火焰（红槽）的回复速度大幅提升。



流程攻略

游戏的难度分为凡人（容易）、英雄（普通）、斯巴达人（困难）以及神（极难），以任何难度通关一遍后就会解禁神难度。每个难度中的敌人体力、攻击力等都不相同，而且杀死后能获得的红魂数量也不一样。本篇流程包含了所有武器（1种）、神器（6种）和魔法（3种）获得的地点，以及蛇发女妖眼、凤凰羽毛与米诺陶洛斯角所在宝箱的位置，蛇发女妖眼用于升级魔法（蓝槽），凤凰羽毛用于升级HP（绿槽），而米诺陶洛斯角用于升级席拉的诛戮（红槽）。所有收集物品在下文中都会以红色字体特别标出。

斯巴达的亡魂奎托斯在奥林匹斯诸神之间取得了战神的地位，经过了无数腥风血雨、残酷无情的战斗后，他终于得到了今天的地位。尽管阿瑞斯已死，奥林匹斯已为他敞开大门，然而他身为凡人时的记忆仍然缠绕着他，奄奄一息的母亲和年幼的弟弟常常出现他的梦境中向他求救。奎托斯明白，这并不是幻象，因为凡与众神扯上关系的都不能单靠表面来判断。过去的记忆，驱使奎托斯动身寻找背后的真相，而真相就藏在阿特兰提斯的深处——波塞顿的神殿之中。

阿特兰提斯废墟

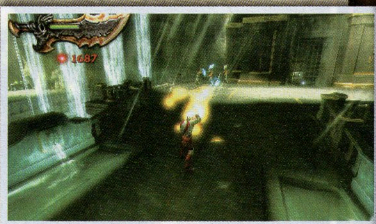
剧情后进入第一场杂兵战，杂兵全是拿着长叉的鱼人，以刺攻击为主，且发动频率也不高，战斗方面没有难度，使用近身投技可轻松搞定。全灭后踹开舱门进入船舱，又会遇上一拨鱼人，此时系统会提示L键与〇键的组合进行冲撞攻击，即扑倒敌人后追加攻击。在出船舱之前，舱门左侧的木板后面有红魂宝箱。来到后甲板，被海妖斯库拉挡住了去路，并遭到蜘蛛和斯库拉的触手的夹击。突破这里后在船尾专心攻击触手，不一会就会触发QTE。

BOSS战 海妖斯库拉

海妖斯库拉的攻击分为四种，使用最频繁的是触手三连击，前两下是敲击地面，第三下是横扫，全部可以防御。第二种是单掌拍地，普通格挡无效只能通过防御弹返技能来完美防御。之后BOSS来到场地左边；首先会释放出蜘蛛怪，同时还会甩头二连咬，蜘蛛可通过投技秒杀，而二连咬也需要使用防御弹返进行完美防御。最后斯库拉又会回到初始位置重复第一个阶段的攻击招式，顺利把BOSS击晕后跳上石台，转动起重机轮盘后触发QTE，重伤的斯库拉继而逃走。

爬到上一层高台，最左边有红魂宝箱，继续往上，打开绳索下面的宝箱可获得【蛇发女妖眼01】。通过绳索滑落水池中，池底的木板后面藏着一个红魂宝箱。上岸后跳上墙壁白色的边缘，会遇上一拨鱼人，数量不多使用冲撞攻击可轻松搞定。砸烂墙壁，借助钩索来到牛头怪所在处，牛头怪的所有攻击都可防御住，当其使出冲撞攻击时，正确输入按键可将其翻倒在地。推动机关把手打开高处的铁栅栏，爬上墙檐后别急着上去，往左边爬能发现两个红魂宝箱。

攀爬一段路程后会遇见平民被飞刀兵刺杀的场面，飞刀兵飞出的刀可以使用防御弹返弹回去。在飞刀兵聚集的角落有一个宝箱，可获得【蛇发女妖眼02】。打开铁门把里面的石块拉出来放在右侧高墙下作为垫脚石，上面有一个红魂宝箱。接着把石块拉到通道中央的圆形机关上激活钩索，钩索下方的水池中有红魂宝箱不要错过。顺着石壁滑到底部，落地后别急着进入右边的石门，因为左边的道路尽头有两个红魂宝箱。





死神塔纳托斯的神殿，是在失落的远古时代残存下来的遗迹，这座神殿在奥林匹斯的治世前已经矗然耸立，并非由凡人之手所建，墙内为通往没有凡人胆敢踏足的世界的入口，惟持有“克雷斯的头盖”才可安全通过死之门。

死之门

入口附近有个红魂宝箱。场景中央的死之门因为没有“克雷斯的头盖”所以还无法开启。往前走进入升降机，开启机关即可往上升，不过上升过程中会有杂兵进行骚扰。到达顶部后顺着水道滑下进入阿特兰提斯城。

BOSS战 独眼巨人

在城门前的平台上会遇到小BOSS独眼巨人的袭击，它的速度很慢，而且攻击方式单调，只有砸地攻击和近身抓击两种。战斗时三下轻攻击后马上进行回避，反复几次可以安全有效地消耗巨人的体力。在连续打出三次QTE后便能彻底杀死独眼巨人了。之后斯库拉还会召唤几个鱼人出来，结束后注意台阶右侧的通道里有一个红魂宝箱。进入神殿看见一座巨大的雕像，根据提示将雕像踢开会发现一条水路。潜入水中先往左边游，上面的密室中有两个红魂宝箱。返回水底来到右边的密室，出门后要快速通过一座会坍塌的石桥。

波塞顿夺得海上的霸权之际，建起了与他的荣光相称的伟大建筑，阿特兰提斯城就此诞生。有了波塞顿作为守护神，阿特兰提斯比其他任何城市发展得更加繁荣兴盛，忠诚而温和的阿特兰提斯人就是人类未来的见证。

进入神殿，终于见到了梦境中时常出现的母亲，她告知奎托斯他的弟弟得摩斯仍然活着，当年她因为不得已才谎称得摩斯已死，而他现在正被困在死之领域的深渊受着折磨。前往斯巴达的阿瑞斯神殿，就可以找到引导奎托斯找到弟弟的秘道。

波塞顿神殿

BOSS战 母亲卡莉丝托

BOSS的攻击方式大致分为三种，一种是手臂挥舞，可以完全防御；二是近身投技，即把奎托斯扔砸到墙上，此招无法防御；三是冲撞投技，BOSS会把奎托斯顶到墙上，挣脱后可进行轻攻击和重攻击，反击过后还会接QTE，如果失败则BOSS会进行反击。当BOSS体力耗尽后靠近按〇键即可终结。调查地面的闪光点可获得■卡莉丝托的臂饰。



接着走进大厅内，调查发光处可获得本作的第一个魔法——■阿特兰提斯之眼。之后的杂兵战可自由使用该魔法，且不消耗魔法槽，清场后先进右边的通道，尽头有两个宝箱，分别可获得【蛇发女妖眼03】和【凤凰羽毛01】。走左边的通道，不料斯库拉再次出现还将奎托斯带入了深海。

火山岩洞

一路抓着斯库拉由海底前行来到火山岩洞，向左侧走，途中从宝箱中获得【凤凰羽毛02】后沿着墙壁上去，沿着天花板前进时途中会有尖石和蜘蛛挡路，打掉即可。落地后按○键借助钩索摆荡两次深入洞内，注意，岩洞场景中的尖石堆可破坏，并获得红魂。

此处首先会遇上一群火鸟，火鸟会集体从高空进行坠地攻击，坠地之前地面上会有红色圆圈提示，并伴随叫声，紧急回避便能轻松躲过。空中使用投技即可秒杀火鸟。前进的途中会遇上一扇有裂缝的石门，不过此时还无法进入，往前走前方不远便有存档点。

看守人

进入石门跳到下面的场景，左侧的石门需要拥有特殊的齿轮才能打开。打开右侧的石门来到被囚禁的席拉跟前，席拉称已在此恭候多时，奎托斯就是命中注定来解救他的那个人，并威胁道：如果此时奎托斯不拯救他，那他们则将命运共存，一起死在这里；反之奎托斯可得到席拉的所有力量。剧情结束输入QTE从席拉身上夺走■席拉祸害后赶紧原路返回，因为手臂自由的席拉很快就会将道路摧毁。

BOSS战 齿轮机器人

返回原场景后看守即关上石门，且门旁的齿轮机器人复活。齿轮机器人的齿轮横扫攻击范围较大，且还会不时扔出齿轮砸地攻击并近身使用脚踩击，需要巧妙利用跳跃以及翻滚进行回避。我方攻击时只能按R键给武器附上炎属性或使用魔法才能对BOSS造成伤害。这里给大家介绍一个省力又安全的打法，当我方近身使用普通攻击时，BOSS无论将要发动哪种攻击此时都会自动中断，而改用脚踩踏攻击，因此可以利用此破绽迫使BOSS全程只发动这一种攻击，具体的方法是：近身使用炎属性轻攻击两三下后再普通轻攻击一下，BOSS便会抬起腿来，此时跑远两步躲开后再近身按照同样的方法继续攻击。如此便很轻松地无伤搞定BOSS，还省了魔法。最后输入QTE发动终结技，并抢过BOSS的齿轮，用于开启场景左侧的石门。



阿基米德式螺旋是将水从低处传送至高处的技术，阿特兰提斯人以此技术为基础，再使用一种稀有且极其坚硬耐热的矿物来制造此螺旋，他们将这些螺旋放在火山的各个要点，将内部不断积蓄的压力排出，这是为了要防止火山爆发而摧毁阿特兰提斯和他们伟大的文明。

石门内的宝箱里可获得【蛇发女妖眼04】，使用炎属性打烂旁边的齿轮装备即可形成向右的道路，对面即是方才与火鸟战斗的地方，而进入洞内便可找到之前未打开的有裂缝的石门。靠近石门按住○键，待R键提示出现时输入即可破坏石门。进门后，在沿着石壁下滑时注意，即将到达终点时一定要及时按×跳跃，不然就会掉入岩浆中死亡。

接着进入战斗，起初只有一只牛头怪，不久会出现第二只，牛头怪的几招攻击我方都可以完全防御，因此很容易对付，不过干掉一只牛头怪后会出现火鸟，因此在攻击时切记回避火鸟的坠地攻击。拉动机关即可打开对岸的水阀，岩浆河里的大岩石遇水后便会冷却，跳上岩石顺流而下，途中还会出现若干蜘蛛。在岩浆河拐弯处赶紧跳上墙壁往上爬，存档点旁边的宝箱中可获得【米诺陶洛斯厉角01】。

火山口

沿着墙壁往右移动，使用炎属性打烂平台上的齿轮机关，岩浆流阀门即会关闭，平台上就有道路可走了。使用QTE破坏带有裂缝的墙壁，到达尽头后进入小裂缝再一直沿着墙壁往里移动，途中斯库拉再次出现，按照一连串的QTE终结它吧！先往下走可从宝箱内获得【蛇发女妖眼05】，接着爬上墙壁一直前行，可是还没到达火山口石壁就坍塌了，落脚后的奔跑中有几次QTE提示，奎托斯可借助钩索摆荡到安全地点。最后向上爬行时难度较大，虽然有左右两条平行的道路，但是上方都会不时有火石落下，被砸中的话就会下落一段距离，因此当火石出现时要通过切换道路进行躲避。

和斯库拉展开的激战对波塞顿王国的根基造成极大的冲击，阿特兰提斯正在下沉，但对斯巴达亡魂来说那根本不算一回事。

克里特岛

沿着木梯往上爬，一路前行，过独木桥时注意别掉下去，失去平衡要及时按×键回到横梁上。本关遇见新敌兵双刃兵，双刃兵的攻击速度非常快，当双刃泛红时表示即将攻击，因此一定要做好防御，对付双刃兵最好使用魔法或附带效果的武器进行攻击，建议打得差不多时输入QTE使用投技攻击。在攀爬绳索前注意绳索下方的宝箱中可获得【蛇发女妖眼06】。来到一处平台，从屋顶的洞口跳入室内，将大石块一直推到尽头，注意尽头的平台上有弓箭兵，因此站在石块后面移动才能保证安全。用大石块作为垫脚石跳上弓箭手所在平台，再往上来到顶层，这里共有两个宝箱，左边的能获得【凤凰羽毛03】，而右边的能获得【米诺陶洛斯厉角02】。

雅典娜神殿

从绳索下滑到对岸平台，在雅典娜雕像右边的发亮处可获得■雅典娜的猫头鹰。来到左边试图打开铁门，不过需要找到钥匙才行。从旁边的绳索爬上二层，启动机关后从左边的墙壁往上爬，打烂途中挡路的木块来到第三层。这里会遇见一大批地狱犬，如果一味攻击的话地狱犬便会不断涌现，应该要使用投技将地狱犬扔到齿轮上，几次后齿轮机关会坏掉。注意，对地狱犬使用投技其实是吸引其咬住奎托斯的手腕，因此是会消耗HP的，所以在正常情况下切勿使用。

扳动机关随升降机来到下层，左边的小路中有两个宝箱，里侧的宝箱中可获得【凤凰羽毛04】。返回右边的道路，启动机关后会出现左右移动的钩索，借助其可安全到达齿轮机关左边的区域。再次启动机关，借助钩索到达对面区域，需要注意的是，当屏幕上出现提示时一定要及时放手落下，不然会掉落到齿轮上致死。

出来后发现有人被卡在墙壁的裂缝中，在场景中央的宝箱中可获得【蛇发女妖眼07】。启动机关将



吊石移动到那个人的上方，再由机关旁的木梯往上启动另一个机关，吊石便会砸向那个人。把尸体放到旁边圆形的机关上，启动机关将吊石移动到最左右边，再到二层启动机关将吊石放下，此时抓紧时间下来跳上吊石，随着吊石上升来到殿内。

BOSS战 美杜莎蛇妖

借助两根绳索换跳来到美杜莎所在场景。美杜莎蛇妖的移动速度非常快，长长的尾巴是其主要攻击方式，我方可进行防御。当蛇妖放出黄色光束时一定要多移动进行躲避，不然照久了就会被石化，石化后要连按L、R键进行挣脱。近身时被黄色光束照到会有QTE显示，如果输入正确就会将光束弹返让对方石化。另外，当有两只以上蛇妖在场时，可站在一只蛇妖身旁并吸引其他蛇妖发射黄色光束，当自己迅速躲开后，该蛇妖就会被石化，轻轻一击就能将其击碎。

大澡堂



情。本关出现新敌兵——盾牌双刃兵，带有盾牌的双刃兵比普通的双刃兵要难对付得多，普通攻击和投技都对他无效，必须要使用魔法或附带效果的武器进行破盾，破盾后的双刃兵就好对付了，使用投技一一搞定吧。场景中的大铁门也需要找到钥匙才能打开。来到左上的平台，沿着绳索滑下，落地后要对付一批鸟妖，鸟妖只会俯冲撞击和嘴啄，对付起来很容易。

水池右上角的宝箱中可获得【米诺陶洛斯厉角03】。潜入水池，蓄力撞击洞口进入另一个水域，尽头处有红魂宝箱。上岸后打开铁门，来到右边的平台上触发剧

走到室外场景，发现好多死状惨烈的斯巴达士兵尸体，原来是因为触怒了众神，众神给公然反抗他们的人的警告。不过多名诺斯父子却被死神的女儿饶恕不死，让他们存活下来的目的就是让他们给奎托斯带话，痛苦的序幕揭开了，死亡正等待着亡魂，而奎托斯则永远不会得到那颗头盖。

伊拉克利翁

走过一段曲折的横梁，存档后先往左，沿着木梯往上会发现一个宝箱，里面可获得【凤凰羽毛05】。返回存档点进入石门，破坏挡路的木板来到圆形场景。

BOSS战 铠甲独眼巨人

铠甲独眼巨人是独眼巨人的强化版，身着铠甲后普通攻击无效，只能使用魔法或附带效果的武器进行攻击，坚持一段时间将其铠甲破坏后就好对付了。BOSS的锤击范围非常大，而且一旦被其抓住遭受的伤害是非常大的，加上场景又相对较小，所以此战最重要的就是做好躲避。这里推荐一种实用打法：在使用魔法攻击时，无论BOSS将要发动哪种攻击都会被成功中断，并造成短时间硬直，此时上前使用炎属性攻击，等BOSS再次发起攻击时再使用魔法，如此重复几次便可将铠甲破坏。最后还需要进行一连串的QTE才能将巨人打败。



打烂有裂缝的石门一直前进，从旋转楼梯上来后会遇上一拨弓箭手，在场景的最下边有两个宝箱，左边的可获得【米诺陶洛斯厉角04】，右边的可获得【蛇发女妖眼08】。沿着绳索往左爬来到新的场景，借助钩索来到对面（此处需要先跳跃再按○键），会同时出现双刃兵和牛头怪，此战有时间限制，如果不能及时消灭敌兵并打开铁门离开，则屋顶塌方后会直接丧命。

以海克力斯之名命名的伊拉克利翁市是克里特的首府，同时亦是阿特兰提斯的主要贸易城市，但是现在却是一副地狱的景象。

伊拉克利翁广场

一路往前，首战便会遇上一群美杜莎蛇妖以及火鸟，小心躲避火鸟的俯冲攻击以及蛇妖的石化光束，多利用移动技巧使得火鸟和蛇妖间相互攻击，被石化的火鸟会一命呜呼，而火鸟的俯冲攻击亦会给蛇妖带来伤害。打开带裂缝的石门继续前进，途中没有敌人出现，在一段复杂的横梁下有一个宝箱，可获得【米诺陶洛斯厉角05】，之后来到地板有裂缝的场景中，拉动石柱到平台前作为垫脚石，上去后打开铁门，再从旁边的通道回到刚才的场景中，拉动石柱由通道一直到二层，将其放在平台的边缘处。先借助石柱往上便会发现一个宝箱，可获得【凤凰羽毛06】。之后将石柱推下去便能砸穿地板。

伊拉克利翁市街



剧情后来到场景左侧，在发光处可获得一把钥匙，钥匙能打开克里特的铁门。之后遭遇一拨毫无威胁的骷髅兵，清场后跳上高处平台继续前进，途中可从宝箱中获得【蛇发女妖眼09】。

BOSS战 鹰身女妖

由走廊出发，遇到岩浆河挡住去路，此时跳起抓住左侧的墙檐往右移动便能过河。接下来遇见新型敌人鹰身女妖，鹰身女妖的速度非常快，而且会钻地从地下发起突袭，不过突袭之前会先露出头来，观察仔细的话及时防御便能躲过。鹰身女妖的刺柱攻击和普通攻击都能防御，可以使用防御弹返造成对方硬直后再追加攻击。本战建议一个一个地对付，打到出现QTE时需及时输入按键来终结她。

战斗结束后从右边的出口离开，不料道路开始坍塌，一定要迅速往前奔跑，挡路的木板需要破坏。第一块木板破坏后会沿着斜坡向下滑行，快到终点时要及时按×键跳跃。接着还是一路奔跑，打破最后一块木板后跃起，借助钩索来到新场景。往前走几步便会发现宝箱，可获得【蛇发女妖眼10】。启动机关可随着升降机来到最顶层。

雅典娜神殿

BOSS战 电巨人

这里其实就是之前奎托斯砍断雅典娜雕像的场景，有了钥匙后就能打开雕像左边的大铁门了，进去后触发BOSS战。BOSS是头顶带电圆石的电巨人，最普通的攻击是近身放电攻击，最厉害的就是会进行瞬移，并立刻举起带电圆石砸击，这招的伤害非常大，因此在巨人消失时一定要紧急回避。我方的任何攻击都能对BOSS造成伤害，只要不被其砸中就能很快迎来终结技。

BOSS战胜利后继续前进，到达一处空旷的大厅，这里共有两个宝箱，可分别获得【凤凰羽毛07】和【米诺陶洛斯厉角05】。使用钥匙打开大铁门，进入强制战斗，敌人是一群火鸟加若干盾牌双刃兵，难度颇高。建议腾空使用投技将火鸟优先干掉，剩下的战斗就没多复杂了。注意当盾牌兵的盾牌发蓝光时只能使用魔法攻击，破盾后用投技便可。

阿罗阿尼亚山脉是斯巴达少年在成为真正的斯巴达战士前进行修炼的场所，进入山脉区域没多久就看见神秘妇杀死了1名斯巴达战士，看来她想要找的人是奎托斯。阿罗阿尼亚山脉内的险要山道是通往斯巴达的少数通道之一，这座山脉亦是年青战士的试练场，他们必须在这里接受最胆颤心惊的考验，才能获得加入斯巴达大军的殊荣。

阿罗阿尼亚山脉

往前走，便又回到了雅典娜雕像前，这里的大铁门可以使用钥匙打开了。起初会遇上一拨蜘蛛，不难对付。沿左边的墙壁往上爬，途中会出现不少蜘蛛，使用投技搞定即可。落地后爬上平台将挡路的雕像推倒，即可沿着墙壁往前走了。

从高处跳下进入强制战斗，本场战斗不仅有两名独眼巨人，还有许多不断出现的蜘蛛，难度非常大。本战切不可心急，一定要耐心躲避，被独眼巨人砸到或是抓到伤害都非常大。被围攻时可使用魔法突围，或使用防御弹返造成对方硬直。遭受一定伤害后独眼巨人会暂时昏厥，上前按QTE可给予大伤害，如此重复几次便能迎来终结技。



战斗结束先别急着爬墙，左边有被钢板挡住的隐藏区域，使用炎属性攻击即可打开，里面有两个宝箱，分别可获得【蛇发女妖眼11】和【凤凰羽毛08】。经过一段山洞后来到新的场景，这里需要解谜。先从最右边的木梯来到脚手架二层，启动机关放下升降梯，下来将石块拖至升降梯并搬上二层，用于砸毁墙壁上的木架。此时会惊动多只冰雪鸟妖，好在使用投技可轻松搞定。启动场景深处的机关，借助另一个升降机来到二层平台。注意，轨道深处有隐藏区域，里面的宝箱中可获得【米诺陶洛斯厉角07】。随后跳上悬挂的石块以到达对面的墙壁上，注意第一个墙檐的最左边有隐藏区域，里面有三座红魂宝箱。

窒息的深渊

沿着绳索滑到对岸，又会遭遇一波冰雪鸟妖，而且高台上还有多个弓箭手。战斗结束后从开启的洞口进入，利用钩索荡到木桥另一边。上桥后往回跑，宝箱内可获得【凤凰羽毛09】。

BOSS战 冰雪牛头怪

冰雪牛头怪的防御极高，最好使用魔法或附带效果的武器攻击。BOSS的攻击分为锤击和冲撞攻击，受到一定伤害时身上会掉落冰块，冰块片刻后会变为小怪，被其击中的话就会立刻冰化，此时只要受到一点伤害就会被秒杀。建议与BOSS多近身攻击，当BOSS施招时再躲开便可，这样就基本不会被小怪干扰了。BOSS被打败需要经过多次QTE，因此此战要耐心对付。

往前走来到桥梁前，先干掉几个弓箭手再推动石块过桥并放置于木架下方，借助石块跳上木架从而沿着绳索滑到另一边。沿着墙壁攀爬，打开洞口的钢板进入洞内，使用炎属性攻击雕像即会激活与之前相同的齿轮机器人，用同样的方法终结后获得齿轮。沿着墙壁原路返回，在起点处右侧的钢板后有隐藏区域。进入洞内使用齿轮启动机关即可打开隔壁区域的大铁门，里面最右下角的宝箱中可获得【蛇发女妖眼12】。



阿罗阿尼亚山道

从井口跳下，往回游可发现红魂宝箱。往前没游多远会遇上湍急的水流，按R键蓄力后赶紧抓住钩索，从而进入左边的区域，但是前方有旋转的木板挡路，待破裂的木板出现时按R键蓄力即可冲破。浮出水面前会发现一个窟窿，里面有红魂宝箱。

浮上水面往里走进入强制战斗，这里会出现一大批冰冻小怪和冰雪鸟妖，使用投技可以将鸟妖秒杀，但是冰冻小怪要稍强一些。本战只要不被冰冻小怪冰化就没有任何危险。过桥后注意右边的小道尽头有红魂宝箱，之后沿着左边的道路一直走，触发BOSS战。

厄里倪厄斯是死神塔纳托斯的女儿，是痛苦的化身，活生生的邪灵，她向愤怒的奎托斯挑衅，他的弟弟属于塔纳托斯，而奎托斯体内的血亦是如此。

BOSS战 厄里倪厄斯

这是一场有一定难度的BOSS战，BOSS拥有类似奎托斯的弹返攻击，以及霸道的黑洞魔法攻击，并且还会不时召唤出3只冰雪鸟妖协力助阵。BOSS的普通攻击威力巨大且快如闪电，尤其是召唤出的3只鸟妖非常麻烦，拥有超迅猛的三连咬，玩家务必要小心，否则很容易被它们造成连续的超高伤害。因此每当鸟妖被召唤出后，建议立刻看准时机使用投技将鸟妖迅速击杀。当我方进行普通攻击时，BOSS会发射黑团直线攻击，速度很快且不可防御，因此建议少用普通攻击。

BOSS被攻击后几乎没有硬直，千万不要贪刀，否则几乎没有胜算，但好在鸟妖及BOSS的普通攻击均能完美防御，因此在防御住（由于BOSS追击速度奇快，因此不推荐闪避BOSS的普通攻击）BOSS的普通攻击后，应立刻趁此时的破绽予以炎属性还击，当然如果能看准时机发动弹返攻击当然是最好，同时发动阿特兰提斯之眼魔法追击，当魔法收招后，立刻继续按住L键进行防御，以寻找下一次还击机会。

如此循环打击BOSS之后，很快奎托斯便会相继撕扯下BOSS的两只翅膀。之后BOSS会新生出翅膀并起飞逃跑，于是战斗进入了后半段，这里奎托斯会毅然紧随BOSS身后追杀，玩家需操控飞行中的奎托斯，注意绕开云层等障碍物，这里会有一连串的QTE，玩家需眼疾手快。

BOSS战结束后获得■厄里倪厄斯降罪，按方向键左即可释放该魔法。接着进入强制战斗，场景中会不断涌现大量双刃兵，不过本场战斗并不消耗魔法槽，玩家可借机多试用一下新魔法。战斗结束往前走到达存档点，路旁有两个宝箱，分别可获得【米诺陶洛斯厉角08】和【蛇发女妖眼13】。



斯巴达



进入雄伟的斯巴达城，这里没有战斗，只是操控奎托斯在城里行走。来到某个建筑前，进去后需要完成系列标志性的迷你小游戏，按要求输入QTE即可。完成的话可获得一定的红魂，不过每次的数量会越来越少。连续玩三次会获得■爱弗罗黛蒂的美酒。继续往前走，眼前浮现奎托斯与其弟弟训练的场景，这里仍然要完成小游戏，即操控奎托斯与弟弟战斗，两人使用的武器均为长矛和盾牌，L键防御、□键长矛戳刺攻击、△键脚踹攻击，几个回合后弟弟被打败。进入打开的铁门，存档后从井口的台阶往下。

在与泰坦的大战结束后，祭祀曾预言奥林匹斯诸神将会没落，奥林匹斯末日将至。她预见这一切并不是由复仇心切的泰坦造成，而是由一个凡人，一个身上有着印记的战士一手造成。有一个人操控着这个身上有着印记的战士，同时亦操控着奥林匹斯的命运。于是雅典娜与阿瑞斯的父亲派遣他们来带走了这个身上有印记的男孩，他就是奎托斯的弟弟得摩斯。

斯巴达的牢狱

进入斯巴达监狱内部，一路开启机关并扫除杂兵，打开第一道铁门后左边的墙壁中有红魂宝箱，第二道铁门后左边墙壁中的宝箱内可获得【米诺陶洛斯厉角09】。来到监狱的最深处，沿着木梯来到上层，起初会出现几只蜘蛛和一头牛角怪，牛角怪的攻击方式只有扑倒攻击、铁锤横扫、锤击地面三种，回避起来都很容易，而且后两者都可以防御掉，只要不贪刀可以无伤搞定。再往前走，发现刚才逃跑的囚犯正在启动机关，使得奎托斯被铁栅门关在场景内，此时BOSS出场。

BOSS战 比雷埃夫斯狮子

本场BOSS战的难度不高，狮子的攻击方式有抓咬、扑倒和横扫攻击，扑倒攻击虽然防御不了不过架势时间久，做好回避即可。其他两种都能完全防御，可使用防御弹返技能或魔法造成狮子硬直，再追加一连串攻击。战斗结束后上前根据QTE将囚犯连续砸破两道门并用刀捅死他，扛起尸体往前走将其放置在场景中央的方形机关上，墙上的木梯就会放下。沿着木梯往上，在洞口左边不远处的宝箱中可获得【蛇发女妖眼14】。

拉科尼亚山脉

往前走会遭遇地狱犬，之后爬上高台，借助两根绳索到达对岸，再沿着墙檐往右行进，到达洞窟的新场景时会触发强制战斗。敌人由双刃兵和美杜莎蛇妖组成，以此时的等级和拥有的两种魔法来说，对付起来比之前要简单得多。利用钩索到达悬崖上的另一个小平台，继而沿着墙壁爬行，途中会遇到几名杂兵，干掉后别忘了往右爬，那里会发现一个宝箱，可获得【凤凰羽毛10】。

到达一处平台时，先别急着跳上绳子，不然会被洞内的弓箭手射死。打开旁边带有裂缝的石门进去洞内将弓箭手全灭，跳上绳索可直接滑到洞口，再换乘绳索来到新的场景。

斯巴达人在征战前必会呼唤阿瑞斯，他们会挑选战俘进行献祭以换取阿瑞斯的祝福，奎托斯成为新的战神后，斯巴达人的虔诚之心便转向这个他们视为同胞的神身上，除了一小部分誓死追随阿瑞斯的支持者外。奎托斯站在阿瑞斯神殿前，这里见证着他的过去和现在，化身为斯巴达的亡魂——杀神者，然后是他一度最鄙视的战神。

阿瑞斯神殿

一路前行进入阿瑞斯神殿中，由旁边的坡道来到第二层，雕像的背后有条通往神殿内部的通道。刚进通道，场景两侧各有一个宝箱，分别可获得【凤凰羽毛11】和【蛇发女妖眼15】。再往里走出发剧情，童年时期的奎托斯鬼魂突然从镜子里跳出偷袭奎托斯，这里需要完成几次QTE，如果没有完成则需要使用滑杆手动瞄准墙壁上四个目标区域的最下面的区域，然后将鬼魂扔出去。目标区域被砸开后即可获得■克雷斯的头盖。原路返回离开神殿，走旁边的小道会遇到斯巴达战士，并获得■斯巴达武装，即新武器长矛和盾。往前走几步进入强制战斗，在这里可试用一下新武器，两个高台上的敌人可通过按住R键+□进行远程攻击，滑动滑杆可切换目标。接着会出现一批杂兵，且高台上也会出现新的弓箭手，使用长矛时□为轻攻击，△为重攻击。

制裁之路



走上吊桥，对岸有多名弓箭手，这里可以按L键举起盾牌进行防御直到靠近他们后干掉他们。该场景中有一个宝箱，可获得【米诺陶洛斯厉角10】。进入洞内，到尽头处启动机关随着升降机来到第二层。这里其实就是之前来过的拉科尼亚山脉，走上吊桥触发强制战斗，敌兵只是几只冰雪鸟妖，不过远处还有几名弓箭手，注意观察地面的红色光圈做好回避即可。过桥后会发现高架上有两处发出红光，使用长矛远程攻击即可破坏，这样就可以爬上右边的高台了。高台上有两个宝箱，可以获得【米诺陶洛斯厉角11】和【凤凰羽毛12】。

BOSS战 冰雪牛头怪

启动升降机的机关来到第三层，吊桥上仍然会触发强制战斗，敌人是之前遇见过的冰雪牛头怪，虽然吊桥又窄又短不好回避，但以奎托斯现在的实力对付起来可要容易得多，使用一招厄里倪厄斯降罪魔法让其硬直，再上前追加炎属性武器攻击，如此反复攻击，完成几次QTE后便能搞定它。

白雪山岭

从存档点出发，途中会遇上几个弓箭手，消灭后利用钩索到达对岸山洞，遇见寒流时使用护盾即可安全前行，注意一旦被寒流击中就会立刻冰化，到达风口时根据QTE按○键即可将寒流反弹并摧毁风口。原地捡到■北风之神的号角后获得冰魔法，按方向键上可以发动，所触及的敌人都会被冰化，该场战斗中魔法槽不消耗，可以多加练习冰魔法的使用。进入洞内不远处有一个宝箱，可获得【米诺陶洛斯厉角12】。

这里是北风之神的神殿，北风之神亦被称为“吞噬者”，自北方的山脉席卷而来，以其冰雪般的气息将大地冻结。北风之神带着的那个巨大的响螺，被视为是传讯北风威力的圣物。

悲情峡谷

BOSS战 **鹰身女妖**

剧情后需要与一群鹰身女妖进行决斗，女妖的进攻非常疯狂因此本场战斗难度非常大。女妖的刺柱攻击和普通攻击都能轻松防御，借助防御弹返还能让敌方产生硬直，其钻地突袭是最危险的一招，被抓住后伤害非常大，不过女妖在突袭前会先露出脑袋，发现及时也能防御住。这里推荐使用厄里倪厄斯降罪魔法，在困住女妖的同时上前大魄力攻击才能在最短的时间内迎来终结技。战斗结束由斜坡滑下，途中会有QTE提示，由第二个斜坡滑下后来到新场景，这里有一大批双刃兵和弓箭手，先干掉双刃兵再使用长矛干掉弓箭手。

弥达斯国王往昔美丽动人的女儿因被其触碰而化身为黄金像。马其顿之王弥达斯承蒙萨堤洛斯的西勒诺斯的允许，得以实现一个愿望，然而他的愿望很快变成一个诅咒，凡被他碰触的事物皆变成黄金，这让他渐渐失去了常性。

打烂旁边的木架可形成向上的道路，一路攀爬追踪国王弥达斯，在第一个金身尸体旁沿着木梯来到木架上，打开有裂缝的石门，进去扳动机关可打开大栅门，别急着进栅栏门，门边的平台上还有个宝箱，可获得【凤凰羽毛13】。出门沿着木架行走再跳到大栅门旁，进入洞内。

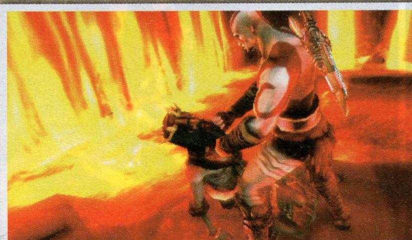
换上斯巴达武装，使用长矛破坏两个发着红光的石柱即可形成一道可攀爬的墙壁，不过还要根据QTE清除多余的石头。落地后在弥达斯刚刚哭泣的地方可拾到■国王的指环。往前走先别急着往高台上爬，洞的尽头有两座红魂宝箱，返回高台，存档点旁边有一个宝箱。

哀恸之河

顺着钢筋滑到底部，使用长矛清理掉原处两个高台上的弓箭手，然后转动机关打开大栅门，里面会进入强制战斗，杂兵是一群盾牌双刃兵。前进的途中会发现一座黄金宝箱，可惜被弥达斯摸过是打不开的，不过旁边还有个黄金独眼巨人，弥达斯倒是帮了个小忙。再次遇见杂兵后注意左侧的岩浆平台上有宝箱，可获得【米诺陶洛斯厉角13】。山洞的尽头有一座红魂宝箱，返回几步顺着钢筋往上攀爬，顶部的洞口内有红魂宝箱，然后进入第二层的洞口。注意跳下去后，岩浆上的浮石会慢慢下沉，因此跳跃的时候速度要快。

弥达斯王

终于找到了弥达斯，靠近根据QTE提示按下○键将弥达斯击晕，再扛起他走，不过没走几步就会有地狱犬出现，而且弥达斯也会很快清醒过来，这时一定要眼疾手快输入QTE，以免弥达斯用点金之手触及到奎托斯。途中还会有若干次简单的QTE，直到将弥达斯拖到岩浆池旁将其丢入其中，而滚滚的岩浆也顷刻间变成了金。



沿着弥达斯身旁的墙壁往上，存档后来到室外，干掉一笔双刃兵杂兵后别急着往左，先去右边的通道里，获得【凤凰羽毛14】后再沿着左边的木梯往上，遭遇强制战斗，除了双刃兵，高台上还有不少弓箭兵，注意高台上有一座红魂宝箱。砸破腐烂的城门进入通道，消灭掉两个弓箭手后通过横梁，横梁的右侧木板后面有宝箱，获得方式是先到横梁另一头，再返身打烂木板即可。

阿特兰提斯的港口是希拉领土内最大船队的根据地，此处亦是全世界有名的贸易学问及文明进步的中心。

阿特兰提斯港口

BOSS战 **独眼巨人**

来到阿特兰提斯港口，存档点后方的小洞内有两座红魂宝箱不要错过。使用炎属性打烂升降机旁边的锁链会引发强制战斗，会相继出现好几头独眼巨人，先用投技快速解决掉火鸟，再在攻击独眼巨人时及时做好回避，战斗起来会很轻松。走进升降梯砍断另一根锁链就会来到下一层，不远处就会看见宝箱，可以获得【米诺陶洛斯厉角14】。



奎托斯心里明白，在这万丈深渊之中可找到一个他还未敢面对的问题的答案，那就是，得摩斯还活着吗？

漩涡

船上的战斗难度不小，主要难点在于场地小，敌人数量多，并且还有落雷的骚扰。第一个阶段主要对付的是鱼人和鸟妖，建议跳跃后使用投技先将讨厌的鸟妖干掉，而鱼人则可以使用冲撞投技快速清理；第二个阶段场面非常混乱，空中会不断有落雷落下，且频率越来越高，落雷对奎托斯和敌方都有极大的伤害。因为使用投技时奎托斯处于无敌状态，就算是落雷也毫无威胁，因此建议全程使用投技。一直坚持到船被落雷击沉，奎托斯被甩进了海洋深处。

伟大的海神波塞顿在奥林匹斯诸神掌权的同时夺得了海上的霸权，阿特兰提斯乃由他的追随者为颂扬他而兴建，他们亦同时在城内各处打造无数的海神雕像，这些雕像为阿特兰提斯整个城市构造和运作机制的重要部分。

阿特兰提斯古迹

剧情后跳入前方的水池，一段激流后发现铁栅栏内有两个红魂宝箱，获得的方式是撞破上层的铁栏杆进去洞内，返回雕像处，右上即为出口。上岸后的场景中有不少居民，砍死的话能赚得红魂。前方的水池带电，利用钩索跳到对面的墙壁上往上攀爬，落地别忘了背面还有个隐藏平台，上面有两个红魂宝箱以及一个宝箱。

BOSS战
电巨人

往前走进入强制战斗，对手是之前遇见过的电巨人，不过此时还有几名飞刀兵在旁边干扰，先把他们干掉再慢慢对付电巨人，多注意他的瞬移攻击，其他没什么难点。往前走还会遇上几个鱼人杂兵。

淹没的会堂

存档点后面的墙壁是可以破坏的，里面有两个宝箱，分别可获得【凤凰羽毛15】和【米诺陶洛斯厉角15】，旁边还有墙壁可以破坏，不过里面只有一名鱼人而已。跳入水池继续前行，到达圆形场景时，撞破栅栏可获得红魂宝箱。往上游，在激流口的两侧各有一个机关，抓紧时间启动后再利用蓄力冲刺游进激流，看准时机利用钩索到达出口。

陆沉的都市

上岸之后来到升降平台，启动机关便会招来不少杂兵，首先趁鱼人还没出来时使用长矛将远处的飞刀兵干掉，再用投技杀光所有鱼人后道路开启。一直往前直到四座大雕像处，调查机关发现并不能完全启动雕像，于是返回室内，从旁边的小路进入，会触发剧情。

全灭鱼人杂兵后破坏左侧3根石柱的底座，之后中间石柱上会出现提示点，根据提示将石柱推倒。经过一系列的攀爬和荡钩索到达另一个平台，这里会触发强制战斗，敌人是一群鱼人杂兵和美杜莎蛇妖。接着又是攀爬和荡钩索到达存档点。



阿特兰提斯的中心点

打开铁门进入内部区域，首战便是要对付鱼人加飞刀兵以及齿轮机器人，杂兵要优先干掉，或是按照之前的方法让齿轮机器人只作出踩踏攻击，该攻击对周围的杂兵都会造成伤害。打败齿轮机器人后获得齿轮。将齿轮安装好并开启机关，注意在机关前的场景中有个宝箱。

BOSS战
美杜莎蛇妖&牛头怪

原路返回，刚才触发过战斗的地方会再次遇敌，敌人是一大批美杜莎蛇妖和许多牛头怪，可以专心攻击蛇妖，使用QTE终结蛇妖时其爆出的石化光波会把周围所有敌人都石化，然后利用重攻击把石化的牛头怪敲碎可节省不少时间。

前面遇见野蛮人在叫骂，还升起铁栅栏企图阻止奎托斯，沿着天花板前进即可绕到内部，途中会遇见不少蜘蛛。落地后使用长矛将野蛮人射倒在带电的水池中，此时机关也就解除了，返回铁栅栏来到齿轮机器人旁，拿起齿轮下掉机器人后往前走，在齿轮机关前的石桥上干掉一批杂兵后开启机关。石桥上开启了新的通道，进入跳进水池，在激流的通道中设置有机关，要看准时机利用蓄力冲刺并配合钩索来通过，而在下一个激流通道中依然需要钩索来解围。

BOSS战
电巨人

浮出水面后要面临一场对付三头电巨人的强制战，起初的鸟妖要优先干掉，而电巨人则非常不好对付，两头一起发动瞬移的话伤害巨大，这里可瞅准机会，在巨人瞬移前立刻发动厄里倪厄斯降罪魔法，此时的奎托斯处于无敌状态，可无视所有攻击。攻击的时候一定要主动，否则一定时间后第三头就会出现，一次对付三头的话会很容易被踩蹦致死。



再次来到四座雕像跟前，启动中央的机关便可在雕像的作用下开启通往死亡之门的道路。使用凯瑞斯的头骨开启死亡之门，进门后的地面上可拾到【阿瑞斯的枷锁】。

死之领域，一个在活人的国度和死人的领域之间栖息着的幽都，是一个由死神塔纳托斯统治的炼狱。

死之领域

BOSS战
牛头怪

往前走使用长矛射下吊在空中的三个囚笼，利用新出现的钩索来到对岸，这里要面对一场对付相继出现四头牛头怪的战斗，与此同时还会有不少羊头怪进行干扰。羊头怪不仅动作敏捷攻击频率也很高，还会使用投技。魔法与武器攻击的结合会不难解决此战，需要注意的一点是，羊头怪的跳杀攻击虽然可以防御，不过会使奎托斯产生硬直。

BOSS战
鹰身鸟妖

途中还会出现新的挡路障碍——树根和草丛这两种地狱植物，使用炎属性即可烧毁，注意草丛长长的枝叶触手会主动攻击。接下来的途中，还会遇到一群鹰身鸟妖的攻击，而且还有不少普通鸟妖，先使用浮空投技对付普通鸟妖，之后再通过浮空长矛攻击对付鹰身鸟妖，因为在跳跃的过程中能躲避掉大部分鹰身女妖的钻地攻击。战斗结束后拉开最右边的雕像，后面藏有宝箱，再把旁边的雕像底座拉到最左边的墙角做垫脚石。到达高台后注意存档点的下方有宝箱。

通往死之领域的门扉，是没有任何凡人和神敢踏足的地方。早于奥林匹斯诸神之前，已备受崇拜景仰的死神塔纳托斯即居于此。

诅咒堂

BOSS战
铠甲独眼巨人

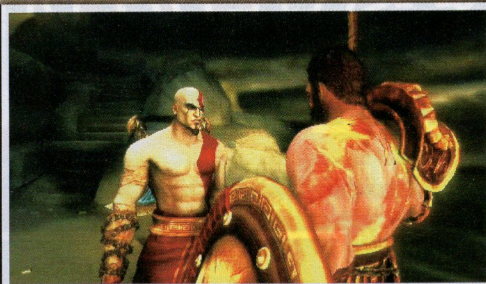
广场上会触发强制战斗，一共要对付四头铠甲独眼巨人。首先将恼人的双刃兵都干掉，对付BOSS时建议集中攻击其中一头，杀死后能补充一定的HP和魔法。使用炎属性武器或魔法破坏其铠甲后，普通的独眼巨人就不难对付了。



死之领域位于奥林匹斯领土以及人世之外，早于泰坦和奥林匹斯诸神的治世之前已经存在，到了现在仍是最为人类和诸神所畏惧的地方，曾到访这里的人少之又少，且都无法活着离开。

塔纳托斯神殿

进入神殿走右侧的通道，注意雕像底座的左侧平台上有宝箱。把雕像底座移到右边的高台下当垫脚石，高台上有一个宝箱，接着再把底座移到前方的铁链下方，跳上铁链前行，收集终点的红魂宝箱后返回铁链。来到移动的平台的附近，趁平台靠近时跳上平台的墙檐再跳上另一根铁链才能到达有裂缝的石门前。如果过程中落崖身亡，则这之前的宝箱需要重新开启。



摩斯的冲撞攻击是有技巧可循的，当其冲撞时迅速二段跳，再采用L+R+△的强力对地攻击即可造成大伤害。当得摩斯的体力削减到一定程度时会进入爆走状态，两人一起冲下高台。剧情后沿着墙壁往上攀爬，摧毁挡路的石头，到达平台后根据QTE救下悬在崖上的得摩斯。兄弟俩终于和好如初，奎托斯将长矛和盾交于了得摩斯，此时哥俩的对手只剩下死神塔纳托斯了。

死亡陷阱

存档点旁的通道内有个巨大的金属块来回撞击，从右边爬上墙沿，跳到通道的崖壁上（攀在崖壁上时金属块是撞击不到的），在金属块撞击完后迅速跳入通道，再快速躲进通道右侧的暗门内。这里其实是控制金属块的机关室，里面有四个大齿轮在运转，现在所要做的就是破坏掉它们，不过室内会不断冒出骷髅兵，而且在齿轮被全部破坏前是打不完的。返回通道内把金属块一直推到尽头，然后走左边的缺口进入，从铁门出来后会遇见一个宝箱。

BOSS战 鹰身女妖&铠甲独眼巨人

使用长矛破坏悬挂的囚笼，根据按键提示利用钩索完成一系列的跳跃，落地后又迎来一场难度不小的强制战斗，鹰身女妖的数量非常多，而铠甲独眼巨人会相继出现两头。还是采用老规矩进行攻击，尽量避免被鹰身女妖钻地后抓住，因为这样的话待挣脱后又会被巨人抓住，伤害非常大。如果HP不足，就集中攻击巨人吧，杀死后能补充不少HP。

途中清理掉恼人的骷髅兵，先别急着开门进入新场景，通道尽头的开关启动后会开启刚才BOSS战区域的铁栅门，里面有两个红魂宝箱。最后来到喷火机关前，盾牌可以帮助抵抗火焰，在火焰停止喷发的时候，使用长矛攻击机关左右两侧的齿轮，能暂时关闭大门。抓紧时间转动中央的杆子，在左右两边的平台上各有一个宝箱及红魂宝箱。最后把平台对准喷火口，爬上高台。



陡崖之战

BOSS战 死神塔纳托斯

在这场战斗中塔纳托斯的攻击分为三个阶段。第一阶段是人形状态，此时的他攻击大致分为3种，最常见的是砍击，虽然伤害大范围又广，但是可以完全防御的。其次死神会飞到左侧的悬崖上释放眩晕波，此招无法抵挡且会同时造成奎托斯和得摩斯眩晕，当其落下时会擒住奎托斯或得摩斯，如果擒住的是自己，就要按↓键招呼得摩斯投掷长矛攻击（当左下的三角槽满时才能投掷）；如果擒住的是得摩斯，则需要上前按○键帮忙解围。最后死神会迅速飞到悬崖边缘，然后发动一排光柱攻击，此招的威胁并不大，当其发动后上前猛击便是。在第一个形态的战斗中可以随时按↓键让得摩斯发射长矛，这样的话就能打断死神的大部分进攻。

第二个阶段会变身为巨型怪物趴在悬崖边，其攻击也是非常有规律的，首先会口吐黑暗球，普通防御无效，只能依靠防御弹返使得黑暗球反向攻击，成功的话死神会暂时进入眩晕状态，上前砍伤几刀他便会疼醒过来，并用胳膊横扫地面。

第三个阶段死神又变回原形，此时的他攻击范围和威力都有大幅提升，还新增了一招跳跃攻击，无法防御只能回避。

最后死神再度进入怪物状态，并新增了砸地攻击，可以通过二段跳进行回避。剧情后得摩斯被打得奄奄一息，奎托斯终于爆发，攻击力和防御力大幅提升，此时的死神也已筋疲力尽，上前一边攻击一边回避很快就能进入最终QTE。

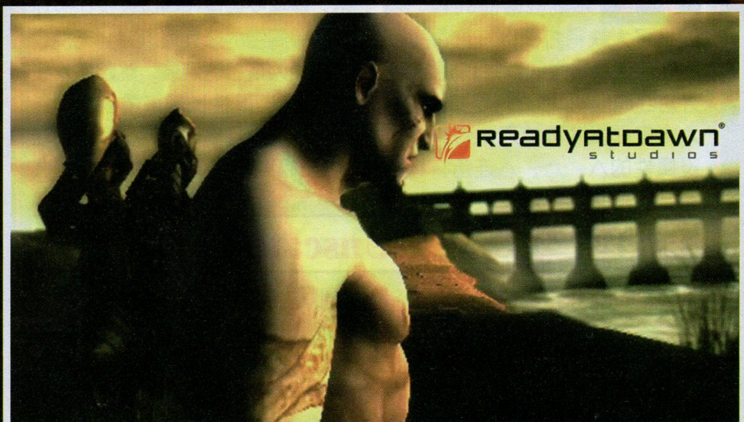


塔纳托斯神殿

BOSS战 弟弟得摩斯

奎托斯终于找到了弟弟得摩斯，此时的他被悬吊在半空。把左侧的地狱树根砍断，然后使用长矛射断得摩斯手上的铁链将他放下，不过得摩斯一直因为奎托斯没有保护好他而耿耿于怀。

得摩斯的攻击方式大致为四种，挥拳攻击、跳起重击、风沙和冲撞攻击。前两者可以完全防御；而风沙则无法防御，被击中的话会无法行动且需要按L、R键挣脱；冲撞攻击则与奎托斯十分相似，也是扑倒在地后追加拳攻击，真不愧是从小一起操练的兄弟俩，当奎托斯被冲撞在地时可以按L、R键进行挣脱，挣脱后便可翻身在上给得摩斯来上两拳，或是按○键将其扔出去。对付得



诸神的挑战

以任何难度通关一遍后会解禁“诸神的挑战”模式，该模式又分为阿瑞斯的挑战和雅典娜的挑战两大项。阿瑞斯的挑战共有5个任务，在菜单中可以自由选择任意一个挑战；雅典娜的挑战共有8个任务，不过要先进入宙斯神殿花费红魂购买相应的商品才能开启，具体见后文的“宙斯神殿”。



阿瑞斯的挑战

挑战一 Six Ways To Die

达成条件 打开所有6个宝箱

要点 竞技场的周围共摆放了6个宝箱，每打开一个宝箱，就会增加一种怪物，到开启第6个宝箱时就一共有5种敌人了，并且敌人是杀不完的。挑战技巧是施展爱伦斯之怒魔法来牵制住敌人，然后趁机开启所有宝箱。起初的两个宝箱只要动作快是不需要使用魔法的，而越往后难度就越高，因此前期应尽量节省魔法。

挑战二 The Gauntlet

达成条件 全灭敌人

要点 该挑战中会相继出现三批敌人。第一批是冰雪鸟妖和鱼人，全程使用投技可轻松通过；第二批是牛头怪和鹰身鸟妖，鸟妖的数量极多，使用防御弹返才能有效地对付。当牛头怪发动冲撞攻击时正确输入QTE能将其过肩摔，反之会被其抓起扔到地上。第三批是铠甲独眼巨人和羊头怪，因为投技时奎托斯处于无敌状态，所以建议先使用投技将羊头怪全部干掉。使用魔法和炎属性攻击铠甲独眼巨人直至破甲，剩下的就好办了。要注意的是，对付大型敌兵时切不可贪刀，边攻击边回避才更加稳妥。

挑战三 Nocrates

达成条件 在限定时间内收集红魂

要点 本挑战限时30秒，目的是将大铁箱打破以开启最里面的红魂宝箱，大铁箱共有5层，而开启红魂宝箱3秒时间足够。这里为大家提供两种技巧：1.先使用炎属性的△、△、△连击，红槽耗尽就换用普通的△、△、△连击，连续交替操作可以较快地破坏铁箱，周围的杂兵可以完全无视；2.切换为斯巴达套装，跳起后连续R+□用炎属性长矛来爆破箱子，优点是很大几率一次爆破多层，缺点是顾及不到杂兵。

挑战四 Unscathed

达成条件 无伤全灭敌人

要点 战斗时只要受到一次伤害就挑战失败。敌人会相继按批出现，第一批是独眼巨人，第二批是美杜莎蛇妖和火鸟，第三批是蜘蛛，推荐武器为长矛。对付独眼巨人时长矛重攻击两次便可触发QTE，三次QTE结束后可搞定。到第二阶段，首先会同时出现两只蛇妖，蛇妖的甩尾攻击速度很快是最难防御的一招，所以还是远程使用长矛攻击会较为稳妥。尽快在出现新蛇妖和火鸟前干掉这两只蛇妖，然后先干掉第三只蛇妖再对付火鸟，因为火鸟全灭后就会引出蜘蛛，注意躲避火鸟的坠地攻击时切勿翻滚躲避，跑动就可以了。对付蜘蛛时小心防御它们的毒液攻击，再远程使用长矛轻攻击射杀，三次就能解决一只。

挑战五 Gear Up

达成条件 收集全部3个齿轮

要点 目标是要打死3个齿轮机器人来获得它们的齿轮，战斗中奎托斯的体力会不断减少，因此还要想办法补给。尽量集中攻击其中一个，杀死后奎托斯的HP槽会瞬间回满。多用防御弹返让机器人产生硬直，再追加魔法攻击和重攻击，推荐使用△、△、△招式。爱伦斯之怒魔法在给予对方持续伤害的同时还能获得绿魂补充，在体力不支时很实用。

雅典娜的挑战

挑战一 Airborne

达成条件 浮空10秒

要点 长按△键将敌人挑空，再狂按○键施展空中投技，如果还不满10秒的话，就在快落地前发动一次爱伦斯之怒魔法即可成功。

挑战二 Ground Pounder

达成条件 扑倒敌人后达成10连击

要点 10连击并不是规定在一次扑倒后达成，而是可以累积的，但是被其他敌人攻击的话连击就会中断。不过使用爱伦斯之怒魔法的话便可一次成功，该魔法发动后能牵制住所有敌人，建议连续发动三次以上，然后站在敌兵堆旁扑倒任一敌人连续轻攻击，这样就能在其他敌兵还没有回过神来时达成挑战。

挑战三 Guard Break

达成条件 在短时间内破坏所有5个敌人的盾牌

要点 该挑战中就算自身受到伤害也不费血，所以可忽略他们的进攻并将这5个盾牌兵都引到身旁，再在发动爱伦斯之怒后朝杂兵堆中使用炎属性的△、△、△强攻击，如果没有一次成功就再重复几次便可。

挑战四 Ricochet

达成条件 连续弹返5支弓箭

要点 弹返期间不能使用普通防御格挡弓箭或被弓箭射中，否则次数会清零。尽量站在最下边的位置，观察5个弓箭手射箭的顺序，再按照规律进行防御弹返就行。另外，如果运气好的话，狂按L键会有一定几率成功。

挑战五 Fear Kratos!

达成条件 恐吓10个平民

要点 当平民靠近奎托斯后都会因恐惧而蹲下，但如果奎托斯主动跑动靠近的话平民就会乱跑，因此要找到较适合的位置站着不动，待人数满8个时再伺机靠近边上的其他平民。

挑战六 Frozen In Flight

达成条件 一次消灭5只渡鸦

要　点 先攻击渡鸦直到美杜莎蛇妖出现，集中攻击美杜莎，等发动QTE终结技时空中所有的渡鸦都会被石化击碎。

挑战七 Magic Maker

达成条件 补满魔法槽

要　点 使用炎属性武器杀死地狱犬并使用QTE终结美杜莎蛇妖才能获得蓝魂，蓝色魔法槽蓄满时挑战达成。

挑战八 Bone Crusher

达成条件 使用投技杀死10个骷髅兵

要　点 一次投技并不能将骷髅兵杀死，所以可以先攻击骷髅兵，待差不多时再上前使用投技，或者直接使用L+○冲撞攻击秒杀，不过对距离较远的骷髅兵使用投技时不但抓不到，骷髅兵还会自己碎掉。本挑战没有时间限制，而且数量可以叠加，不需要一次性完成10个。

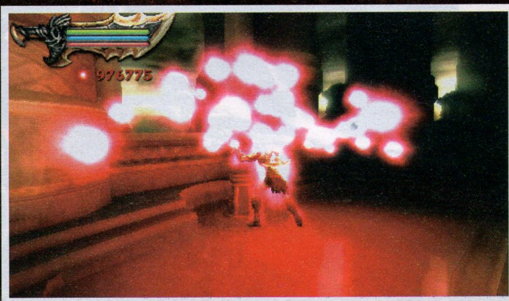
雅典娜竞技场

在这里玩家可以自由设定角色、挑战难度以及敌兵的种类和数量，而在宙斯神殿中购买商品所需的红魂可在这里轻松刷得。选择服装战神铠，将体力和魔法均设置为无限，挑战难度设置为最高；两种敌人选项都选择普通杂兵，数量选最高3个，体力设置为无限，攻击和防御都设置为关闭。进入挑战后从Start开启“国王的指环”，这样获得的红魂数就能提升10倍。全程使用厄里倪厄斯降罪魔法，1个小时不到就能刷满最高999999红魂。

宙斯神殿

宙斯神殿中拥有价值100万红魂的商品，大致包括新模式、游戏影像、游戏原画和隐藏服装等。不过在竞技场模式中只能刷到最高999999红魂，所以在购买最后一个商品时还需要再去刷多1个红魂才能买到。购买所有商品所需的红魂数及商品内容请参看下文。

另外当玩家买完全部商品后，宙斯神殿中央的地下洞便会开启，洞的尽头可以找到■掘墓人的铲子，那么在竞技场模式中选择掘墓人就可以使用主神宙斯了。



神殿左侧的商品

1.10000点红魂：解锁竞技场模式中的敌人，并增加可选择的敌人种类。
- 铠甲独眼巨人（Cyclops Tyrant）
- 重装弓箭兵(Hoplite Archer)
- 重装哨兵(Hoplite Sentry)
- 重装盾牌兵(Hoplite Guard)
- 蜘蛛怪（Cursed Wretch）

2.5000点红魂商品：解锁游戏原画设定集Environment Gallery 2、Miscellaneous Gallery。

3.40000点红魂：解锁“众神的挑战”模式中的“雅典娜挑战”的第1～4个挑战。

4.15000点红魂：解锁“雅典娜竞技场”中的战斗场地Arctic。

5.70000点红魂：解锁“众神的挑战”模式中的“雅典娜挑战”的第5～8个挑战。

6.150000点红魂：解锁隐藏影像The Marked Warrior。

7.20000点红魂：解锁竞技场模式中的敌人，并增加可选择的敌人种类。
- 冰冻牛头怪（Dredge of Boreas）
- 冰冻小怪(Boreas Spawn)
- 冰冻鹰身女妖（Harpy Widow）
- 渡鸦（Raven）

8.75000点红魂：解锁竞技场模式中的敌人，并增加可选择的敌人种类。
- 齿轮机器人（Automaton）
- 美杜莎蛇妖（Gorgon）
- 地狱犬（Rabid Hound）
- 鹰身女妖（Harpy）
- 凯瑞斯怨灵（Keres Wraith）

9.75000点红魂：解锁隐藏影像Pride of Sparta。

神殿右侧的商品

1.25000点红魂：解锁“雅典娜竞技场”中的战斗场地Atlantis。

2.25000点红魂：解锁隐藏影像The Brother。

3.30000点红魂：解锁竞技场模式中的敌人，并增加可选择的敌人种类。
- 独眼巨人（Cyclops）
- 电巨人（Geryon）
- 鱼人刺客（Triton Assassin）
- 鱼人领主（Triton Lord）
- 亚特兰蒂斯士兵（Atlantis Soldier）

4.10000点红魂：解锁游戏原画设定集Sparta Gallery、Character Gallery 1、Color Script Gallery。

5.250000点红魂：解锁隐藏服装Robotos。

6.40000点红魂：解锁“雅典娜竞技场”中的战斗场地Hades。

7.15000点红魂：解锁游戏原画设定集Character Gallery 2、Environment Gallery 1。

8.80000点红魂：解锁竞技场模式中的敌人，增加可选择的敌人种类。
- 比雷埃夫斯狮子（Piraeus Lion）
- 牛头怪（Minotaur Brute）
- 骷髅兵（Cursed Remains）
- 火鸟（Fire Harpling）

9.65000点红魂：解锁“雅典娜竞技场”中的战斗场地Desert。

打碎核石，然后成长为君临天下的霸主！

文 阿鲁

NBGI的《噬神者》发售后，玩家们的狂热程度引得不少厂商都开始制作仿《怪物猎人》的游戏，而本作无疑就是其中之一。由熟悉幻想风格的SE制作的本作就其华丽的打斗效果来看确实值得一玩，不过游戏对于平衡性的把握非常欠缺，游戏追求联机的理念十分明显，甚至到了单机模式下许多任务几乎无法完成的地步，看来SE要学的东西还很多啊！



ACT	核石之王 LORD of ARCANA		
Square Enix	2010年10月14日	日版	1～4人
5980日元	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

系统介绍

开始菜单说明

ニューゲーム	新建游戏	
	新规作成	新建角色
	体验版引き继ぎ	从体验版继承存档
	トライアル版引き继ぎ	从试玩版继承存档
コンティニュー	继续游戏	
オプション	设置	
インストール	安装	
	データインストール	安装游戏数据（加快读取速度）
	トライアル版インストール	安装试玩版

游戏菜单说明

アイテム	物品栏	
クエスト确认	任务内容查看	
ステータス	角色状态	
ギルドタグ	公会名片	
	确认する	查看名片
	渡す	向周围玩家送出名片（联机用）
	フレンドリスト	查看接收到的名片
オプション	设置	
リタイア	退出任务	

操作说明

按键	战斗	任务场景	村庄
滑杆	移动	移动	移动
R+滑杆	奔跑	奔跑	奔跑
×	防御/上弹（铳枪）	防御/上弹（铳枪）	——
×+滑杆	回避	回避	——
○	魔法/挑空攻击（片手棍）	——	对话
□	攻击	攻击	——
△	技能攻击	地图切换	——
○+△	究极召唤	——	——
方向键	转换视角	转换视角	转换视角
L	视角复位	视角复位	视角复位
L+左右	切换目标	——	——
SELECT	道具菜单	道具菜单	——
START	——	游戏菜单	游戏菜单

设施介绍

记忆点(セーブ)：非常显眼的紫色晶石，游戏记录和退出游戏的场所。
炼金商店(Alchemy Shop)：物品加工的场所，可以用收集得来的素材加工成各种道具物品。
物品商店(Item Shop)：购买药水、护身符和晶石等战斗消耗品的场所。
锻冶屋(Black Smith)：在这里可以用收集得来的素材强化和生产装备，强化种类包括武器、防具、卡片；而生产种类则在强化种类的基础上加入宝石(オーブ)。
杀戮者公会(Quest Counter)：玩家接受公会任务的场所，随着游戏进展，章节会直接增加。
公会房间(ギルドハウス)：联机模式，用于与其他玩家联机游戏，里面提供银行、杀戮者公会和物品商店以及抽签服务。
抽签(ヴェッテルくじ)：与公会房间的小蝙蝠对话就可以进行抽签，提供了5种价格的抽签瓶，根据其中的抽签结果，在公会房间会执行任务是会出现各种效果，抽签结果对全体队友有效，每次任务前只能提供一次抽签的机会。
圣堂：玩家刚出现的地方，是接受核石解放任务的场所。
银行(BANK)：存放装备和物品的场所。另外还可以在这里更换装备和技能，查看魔物信息和游戏帮助，以及更换角色外貌。

设施介绍

アイテム	物品管理		
	预ける	存储物品	
	引き取る	提取物品	
装备変更	更换装备		
	武器・防具・オーブ	武器、防具、宝石	
カード	卡片管理		
	マジックカード	魔法卡	
	アルティメットスペル	究极召唤卡	
	バトルアーツ	战斗特技更改	
	マイセット	自定义套装项	
		マイセット装备	装备自定义套装
		マイセット登录	设置自定义套装
卖却	卖出物品		
	所持品	卖出身上物品	
	预り所	卖出仓库物品	
ライブラリ	图书馆		
	魔物图鉴	查看目前遭遇过的魔物的情报	
	指南书	查看开放的游戏指南	

任务基本流程

游戏的基本流程就是不断从杀戮者公会中接受并完成任务，完成任务可以得到公会点数（会在任务介绍中显示可获得的最大值和最小值，最终的获得情况根据战后评价来决定），当公会点数达到一定数量时玩家的公会等级就会上升，从而接受更多任务。完成一个章节的大部分任务后，返回村庄会有“圣堂から强い力を感じる”的提示，这时进入圣堂内部查看发光的核石，就会出现要求击败核石魔物的核石解放任务，完成后即可开启下一章节的新任务。进行任务前可以前往银行以及各商店做好战前准备。

角色状态解说

HP：体力，角色的HP上限。
ATK：物理攻击力，数值越高物理伤害越大。
DEF：物理防御力，数值越高受到物理伤害越小。
M-ATK：魔法攻击力，数值越高魔法伤害越大、附加效果越显著。
M-DEF：魔法防御力，数值越高受到魔法伤害越小、抗性越强。
AGI：敏捷，数值越高武器的攻击速度越快。
LCK：幸运，数值越高攻击越容易出现会心一击。

属性攻击力&防御力	
炎	
雷	
光	
暗	

种族攻击力&防御力	
人兽	
神族	
魔族	
海种	
不死	



战斗系统

遇敌方式与战斗情况

游戏中的魔物均为可见形态在地图中游荡，接触后便会进入战斗。根据玩家遇敌方式的不同可以分为3种战斗情况，要在战斗中获得优势，就要尽量触发Advanced Encounter这种战斗情况。另外联机时若多名玩家在同一战斗场景，只要有一名玩家触发战斗，其余的玩家都会进入该战斗中，不同场景时不受影响。
Normal Encounter：一般情况，接触场景魔物的遇敌状况，没有任何正负面效果。
Advanced Encounter：在魔物未发现玩家前从背后接触，进入战斗后我方对魔物造成伤害提升至1.5倍。以武器解除对手也有一定几率成功。
Surprise Encounter：被魔物从背后偷袭、疲劳值涨满时与魔物接触的情况，进入战斗时我方防御力下降。
Raio Encounter：当在场景中同时遭遇相隔较近的两只以上魔物时，就会进入连战状态，如果在核石能量活性化的场景中，战斗结束后凝聚核的对象为第一轮战斗的魔物。



守卫战(Guardian Battle)

大部分任务中都会有一些魔物头上有钥匙的标志，只有打倒这种带钥匙标志的魔物才能开启通往某区域的通路或者使任务怪出现，大部分钥匙怪是任务中不可避免的战斗。有时原本很简单的任务会遇上很难缠的钥匙怪，这也是游戏设定上不合理的地方之一。

核石魔物战

与一般的魔物相比，核石魔物的行动方式更加丰富，各项能力也更强大，相当于一般游戏中的BOSS战，当然获得的报酬以及素材也相当吸引人。打倒核石魔物后必定会进行核的凝聚，但是否能凝聚成功就得靠运气了。合成武器、究极召唤卡等都需要用到这些核石。联机时，凝聚成功的魔物的核会随机分配给其中一名玩家。

战斗指南

逃跑

所有的战斗都是限定在一个圆形的范围里，只要在战斗中不断往战斗区域的边界外移动时，角色头上就会出现逃跑的蓄积槽，当槽蓄满后则逃跑成功，期间我方停止往外移动、攻击以及因受到攻击而硬直，蓄积槽都会中断。

死亡&任务失败

任务中玩家有三次复活的机会（使用道具复活不算在里面），死亡会影响完成后的评价，当三次复活机会全部耗尽任务就会宣告失败，但此前获得的素材都会保留。注意非死亡而主动退出任务时，素材是无法保留的，并且获得的经验值也归零，就算在任务中已经升级了也会回归到进任务前的状态。



战斗画面解说

1.战斗区域雷达：红色线内为战斗区域，白色箭头代表玩家，黄色圆点代表敌人。
2.HP：上方为玩家HP槽，左下侧为同伴当前HP与上限。
3.疲劳值：随着奔跑、防御及使用技能，疲劳值会上升；当疲劳值涨满时该槽会不断闪烁，归零前无法使用奔跑、防御及使用技能等动作。
4.魔力槽：使用魔法和究极召唤均需要消耗此槽，攻击敌人时魔力槽会渐渐上升。
5.锁定目标：当前玩家锁定攻击的目标，当魔物进入濒死状态时，锁定视角会出现倾斜，以让玩家判断魔物的状态。



特技攻击
普通攻击
防御/回避/上弹
魔法攻击

终结技
(Finishing Blow)

战斗中被玩家锁定的魔物（非核石魔物）受到攻击而接近濒死状态时，画面会提示按○，之后玩家操作的角色就会向魔物使出华丽的终结技，成功使用终结技消灭魔物后，所获得的物品会比一般消灭时要好。只有使用近战武器并且锁定敌人进行攻击时才能触发终结技，使用子弹、魔法、究极召唤攻击是无法出现的。

连击部分(CCS)

核石魔物战时，锁定并使用物理攻击给予其一定伤害后就会进入CCS，这时要不断按○增加画面上的连击槽，槽涨得越多，最后给予核石魔物的伤害也就越高，CCS后敌人还会爆出不少素材物品，而且一瞬间给敌人造成高伤害也能有效提高杀敌的效率，在后期时间比较紧张的任务里非常有用。需要注意的是，如果使用子弹、魔法、究极召唤给核石魔物造成过多的伤害时会出现“Lost chance”字样，这样就无法再进行CCS了，因此高伤害的非物理攻击还是留到CCS之后再用吧。

弱点

核石魔物及部分大型非核石魔物具有多个攻击部位，只要装备嵌上宝石“神の眼”就能锁定这些部位，否则只能锁定一个固定的部位。锁定时会出现不同的颜色标志，这些标志代表攻击时出现的效果，有目的地针对魔物部位进行打击，可以有效减弱魔物的能力，从而让战斗更加轻松。右图为各种颜色标志代表的效果。

	灰色，无特别效果。
	红色，攻击此部位能给予更高伤害。
	蓝色，可破坏部分，破坏后可以获得该部位对应的素材，同时也会影响讨伐任务的评价。
	黄色，攻击此部位容易令魔物气绝。

核的活性化

进行任务时会随机出现核石活性化（アルカナの活性を感じる）的提示，这时场景的特定区域会亮起红光，击倒该区域的非核石魔物后，其尸体也有一定几率凝聚成核。由于活性化时间有限，而核往往是合成和强化装备的关键素材，因此一旦出现这种区域要赶紧前往那里刷怪，争取获得更多核石。



终结部分(FCS)



当核石魔物濒死时会全身冒血并缓慢地往战斗区域外走，如果这期间没有给敌人造成足够的伤害，那么它就会逃走，玩家需要在地图上重新找到核石魔物的传送阵后继续挑战。如果在敌人逃走之前给予足够伤害就会进入FCS，这时玩家需要按下一连串的QTE，途中失败就要重新给予核石魔物伤害，然后再次挑战QTE，全部按键成功输入后核石魔物就会被击败。联机时FCS是由玩家轮流进行的，当其中一名玩家失败时，另外的玩家只要成功按下画面提示的按键，就能让FCS继续进行，算是降低了游戏的难度，这也是本作推崇联机游戏的方式之一。

素材采集

武器、防具、卡片以及部分战斗与回复道具的制作与合成都需要其相应的素材，素材可以在战斗中通过击倒魔物或破坏魔物身体部位来获取，而村庄与任务场景中也存在素材的采集点，这些采集点以各种颜色的小光圈来表示，根据光圈的大小可进行数次采集。其中绿色代表草、泥等素材，黄色代表皮革，红色代表矿石。

魔法卡（マジックカ-ド）

魔法卡包括炎、雷、暗、光四种属性，装备之后就可以在战斗中使用魔法了。炎属性魔法在给予魔物伤害之余还附加持续伤害的燃烧效果；雷属性魔法可以使魔物陷入麻痹状态；暗属性魔法可以减缓魔物的行动；光属性魔法会为武器附加气绝效果。随着游戏的进展，玩家可以强化和合成出更高级的魔法卡，相应的效果也会增强。

究极召唤（アルティメットスペル）

究极召唤卡需要通过合成才能得到，完成解放任务后必定能得到该核石魔物的核心，只要再集齐其他所需的素材，花费一些金钱就可以合成出对战斗非常有帮助的召唤卡了。在战斗中当魔力槽蓄满并装备了召唤卡时即可按△+○召唤相应的核石魔物展开攻击，联机时如果与其他玩家使用相同的召唤卡还可以提升威力。召唤时角色脚底会出现魔法阵，长按可以延迟施放时间，加方向键可以取消并进行回避。这里有个动作小技巧，当角色被吹飞且无法受身时，也可以利用究极召唤+取消回避迅速恢复站立姿势。



宝石（オ-ブ）

合成所得的宝石可以提升角色的能力与加入特殊技能。查看防具时会有名为SLOT的数目项，这里代表该装备可以放入多少个宝石，根据任务的需要选用合适的宝石相当重要。

角色的成长

游戏中，打倒敌人会获得经验，而角色的等级、武器的熟练度以及魔法等级都会不断成长。角色的等级是靠打倒敌人后直接获得经验值来提升，而武器熟练度和魔法等级分别需要玩家不断用该武器战斗以及在战斗中使用魔法后才能获得经验值，武器熟练度和魔法等级关系到高级技能和魔法的获得。角色等级上限为99、武器和魔法熟练等级上限为20。

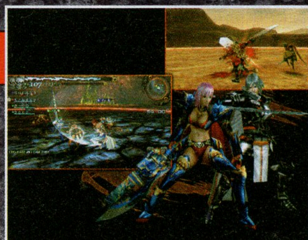
武器进阶教程

片手剑

上手非常简单的武器，攻击、移动、防御各方面比较平衡。移动速度快、而且奔跑增加疲劳较少，可通过连续攻击给予怪物持续的伤害输出。但缺点是单发攻击威力不高。魔法为连发型，不能蓄积，随着魔法熟练等级提升最多可以进行3连射的魔法攻击。可以装备盾牌，加上不俗的移动速度，无论游击战还是攻防战都有着不俗的表现，后期学得技能“オースセイバー”后输出十分可观。

全熟练等级学得技能一览

习得等级	技能名称	类型
初期学得	通常攻击Lv3	通常技
初期学得	ターンスラッシュ	技能攻击
2	ダッシュ攻击	通常技
3	打ち上げ攻击Lv1	通常技
4	通常攻击Lv4	通常技
5	起き上がり攻击	通常技
6	ウィル・オ・ザ・ウィスプ	技能攻击
7	打ち上げ攻击Lv2	通常技
8	ソードダンサー	技能攻击
9	ソードダンサーLv2	技能攻击
10	通常攻击Lv5	通常技
	打ち上げ攻击Lv3	通常技
12	ソードダンサーLv3	技能攻击
13	打ち上げ攻击Lv4	通常技
14	ソードダンサーLv4	技能攻击
15	通常攻击Lv6	通常技
16	フォースセイバー	技能攻击



技能攻击评析

ターンスラッシュ：较大范围的2连斩，攻击力比普通攻击要高，较容易打断小体型魔物的动作，不过初期很快会被ウィル・オ・ザ・ウィスプ所代替。

ウィル・オ・ザ・ウィスプ：先使出高攻击的2连斩，连按后将剑插入地下使出连续的光攻击，此时连按可增加光攻击的次数，最后再拔刀朝上挑斩。伤害十分可观，缺点是后续攻击时间太长，途中容易被中断。可以根据魔物的攻击时机决定是否后续攻击。

ソードダンサー：只有Lv4后才成型的连续斩击，特点是最后一击可以瞬移至对方背后展开攻击，优点在于可以根据需要随时停止连击，输出也不错，但效果和连续普通攻击差不多，过于中庸。

フォースセイバー：将气注入剑内，一定时间内增加普通攻击的伤害、判定和攻击速度，可以最多叠加3次效果，颜色依次蓝、黄、紫三个阶段。相当于把普通攻击特技化，一套连击伤害十分可观，而且可以充分运用普通攻击灵活的特点，是片手剑后期的首选技能。

片手棍

和片手剑一样疲劳增加量较少，并且移动速度较快，行动敏捷适合进行游击战。片手棍类武器的攻击力数值看上去很低，但实际攻击效果却相当不错，普通攻击速度略逊于片手剑，但通过蓄力可以给予更高的伤害，初期技能攻击“地裂冲”也是容易上手的好技能。由于无法装备盾牌也无法使用魔法，因此在对空和防御方面有所欠缺，算是放弃了防御来换取全力进攻的武器类型。由于无法使用魔法，在学得天地劲坠前对空十分疲弱，换来的是○键的挑空攻击，熟练度提升后可接上空中连击，可以对大体型魔物造成多段攻击，效果不错。

全熟练等级学得技能一览

习得等级	技能名称	类型
初期学得	通常攻击Lv3	通常技
初期学得	打ち上げ攻击Lv1	通常技
初期学得	地裂冲	技能攻击
2	ダッシュ攻击	通常技
3	打ち上げ攻击Lv2	通常技
4	起き上がり攻击	通常技
5	打ち上げ攻击Lv3	通常技
6	流步双打	技能攻击
7	通常攻击Lv4	通常技
8	流步双打Lv2	技能攻击
9	打ち上げ攻击Lv4	通常技
11	通常攻击Lv5	通常技
12	打ち上げ攻击Lv5	通常技
13	流步双打Lv3	技能攻击
16	幻空钟	技能攻击
20	天地劲坠	技能攻击

技能攻击评析

地裂冲：朝地面挥棍、造成震动攻击，攻击范围不错，威力相当高。而且可以轻易将魔物吹飞，初期攻防一体的招式。

流步双打：向前碎步连续攻击，攻击速度快、威力高，可以短时间给予魔物较高的伤害。碎步移动期间为无敌状态，对一些判定时间短的攻击可以直接越过并予以反击。

幻空钟：向前方使出重击，伤害高，出招快，硬直时间少，且具有气绝特性，蓄力后为3段攻击，威力也变成3倍，针对魔物的弱点可以使其快速气绝。加上优秀的攻击力也能用于常规输出，一举两得。



天地劲坠：片手棍对空的惟一技能。向高空垂直抛出片手棍，然后棍从高空垂直落下。单发威力高，但招式施展时间较长，幸好期间受到攻击也不会中断。此技能真正的价值是效果附加，装备后就能给片手棍装备魔法卡，在天地劲坠的攻击中能附加相应的魔法效果，且等同蓄积魔法。例如装备迅雷卡，击中魔物后造成的麻痹效果相当持久，且附加魔法效果仅消耗少量魔法槽，是不可多得的优秀辅助技能。

双手剑

不但有着强大的破坏力和攻击范围，还能装备盾牌，具有攻防一体的优点，类似《怪物猎人》里的大剑，同样属于新手向的武器。不过缺点也很明显，那就是行动和攻击速度较慢。魔法为可蓄积型，蓄力后的魔法效果会进一步上升，随着魔法熟练等级提升蓄积时间会逐渐减少。可以学习格挡攻击（カウンター），受到物理攻击的瞬间按×防御就能弹开对手攻击并立即行动，回避中可以进行轻攻击（ステップ攻击）。要用好双手剑，就必须了解魔物的行动规律，一击脱离是其核心战术。

全熟练等级学得技能一览

习得等级	技能名称	类型
初期学得	通常攻击Lv2	通常技
初期学得	猛袭裂刃	技能攻击
2	通常攻击Lv3	通常技
3	打ち上げ攻击Lv1	通常技
4	ダッシュ攻击	通常技
6	起き上がり攻击	通常技
7	通常攻击Lv4	通常技
9	カウンター	通常技
11	无影刹	技能攻击
13	打ち上げ攻击Lv2	通常技
15	真霸辉煌斩	技能攻击
18	无影刹Lv2	技能攻击
20	罗刹	技能攻击

技能攻击评析

猛袭裂刃：进行蓄力姿势后前冲一段距离，再进行上重斩，由前冲到斩击整个过程都有攻击判定，伤害较高，前期主要技能。



无影刹：相当实用的反击技能，架起回避姿势，当魔物向自己实用近身攻击时瞬间回避，并从其身后出现进行高伤害斩击。Lv2为2段斩。回避与反击一气呵成，对近身攻击为主的魔物有奇效。

真霸辉煌斩：蓄力一段时间后进行重斩，长按可蓄积攻击力，威力高且容易破防，可以有效破坏核石魔物的身体部位，准备时间长，使用时需要熟悉魔物的攻击规律。

罗刹：使用后会变成魔物发怒的状态，全身发黑色，眼睛亮红。普通连击出现变化，行动、攻击力和速度都大幅上升，施展攻击期间难以被中断，只要一直攻击，该状态就不会消除，再使用一次会使出重斩并解除状态，停止攻击一段时间状态也会解除。使用罗刹后输出惊人，虽然受到攻击不会被中断，但伤害是依旧要承受，且无法进行防御，因此要随时留意自己的血量。可以配合召唤アジュダヤ附加的伤害吸收效果提高自己的生存率。

双手斧

所有武器中最重视攻击的类型，与双手剑一样，同样能蓄积魔法、格挡攻击以及回避轻攻击。手持沉重的双手斧时，行动与攻击速度较为缓慢，但换来的却是高伤害和高破坏率，虽然不能装备盾牌，但利用沉重的斧也能进行防御。此外双手斧另一个优点是攻击带气绝特性，配合光属性魔法可以轻易使魔物进入气绝状态。注意装备双手斧后魔防会下降，对付善用魔法攻击的魔物时要尤其小心。

全熟练等级学得技能一览

习得等级	技能名称	类型
初期学得	通常攻击Lv2	通常技
初期学得	旋回式ドロップキック	技能攻击
4	カウンター	通常技
7	通常攻击Lv3	通常技
9	パイルドライバー	技能攻击
13	ジャイアントスイング	技能攻击
19	血战の誓い	技能攻击
20	通常攻击Lv4	通常技

技能攻击评析

旋回式ドロップキック：将双手斧插入地面，然后使出回旋退，为2段攻击，威力高，带吹飞效果。

パイルドライバー：向前方跳跃旋转后将双手斧插入地面，造成范围的震动攻击。单发高伤害的招式，蓄力后威力更进一步。可以当做突进技来使用，缺点是蓄力期间无法使用，因此蓄力攻击时需要预读魔物下一步的移动位置。

ジャイアントスイング：举起双手斧进行回旋斩击，最后再予以一击重斩，回旋斩期间连按可以增加攻击次数。单发威力略逊于普通攻击，但连续攻击下造成的伤害相当恐怖。缺点是准备和施展时间都较长，回旋斩期间疲劳值会不断上升，避免过快中断可以使用道具“强心ドリンク”降低其上升速度。推荐魔物麻痹或气绝后针对其防御薄弱的部位进行爆发输出。



血战の誓い：使用后HP将大幅削减，换来的是攻击力倍增。可以不断连按△回复之前损耗的HP，但之后HP依然会不断减少至一定下限，其间无法使用HP回复类道具。此招式是把双刃剑，大幅增加攻击力之余，可以借助技能回复HP的特性，等HP回满后上前攻击；HP不足时又可以继续进行技能回复。但同时这也限制了自身的行动，可以召唤アジュダヤ的伤害吸收可以延长自身近距离作战的生存能力，或者召唤建御雷吸引魔物攻击，然后从魔物背后进行输出。

铳枪

非常强大的强攻型武器，也是游戏中惟一的远距离物理攻击武器，能够在远离魔物的位置进行定点射击，也是对付飞行魔物的主要手段，装备"神の眼"后针对怪物弱点进行打击，进一步体现铳枪的价值。装备后可提升魔法攻击力，魔法攻击可蓄积，补足远距离攻击的多样性。通过×键的上弹动作可以增加单发攻击威力，三段上弹的效果分别为重击、散射、连射，蓄积三段后配合技能攻击，一击伤害可以轻松地上百过千。缺点是无法防御，移动速度和躲避的实用性都不够理想，最关键的是装备铳枪会降低HP上限，因此在战斗中一定要保证躲开敌人的攻击后再进行反击。

全熟练等级学得技能一览

习得等级	技能名称	类型
初期学得	远距离攻击	通常技
初期学得	アシスト攻击Lv2	通常技
初期学得	エイシズスピア	技能攻击
4	アシスト攻击Lv2	通常技
5	打ち上げ攻击Lv1	通常技
7	スナイピング・スタンス	技能攻击
10	グランドバスター	技能攻击
14	アシスト攻击Lv3	通常技
17	フェイダウェイ	技能攻击
20	アシスト攻击Lv4	通常技

技能攻击评析



アーティレリ：中距离的抛物线炮击，3段上弹后威力相当于原来的5～6倍，再针对魔物的弱点进行打击，输出威力巨大，无论初期还是后期都十分实用，需掌握射击的抛物线距离。

スナイピング・スタンス：使用后会摆出射击姿势，这时用普通攻击可以进行高威力的瞄准射击，且不消耗上弹状态，再使用一次为近距离炮击，3段上弹后炮击为3连发。可以配合召唤建御雷吸引火力，然后在安全的位置以射击姿势的狙击魔物，相当无赖。

グランドバスター：摆出射击姿势，朝地面发射炮击，长按十滑杆可以控制射击位置。上弹后威力上升，但效果并不明显，而且使用时的视觉不以锁定目标为准，而是以移动时的方向为准，很容易造成失误。

フェイダウェイ：将铳枪插入地面，然后使周围爆炸，同时朝后跳跃，三段上弹后跳跃时会使出连续炮击。属于近距离的格斗炮招式，威力也不错。

全究极召唤卡片效果一览

卡片名称	魔法槽	究极召唤	效果
アグニ	3	红莲の冲	全场魔物进入气绝状态
建御雷	2	幻灯轮舞	放出光球，80秒内吸引所有魔物对其进行攻击，期间无法进行消耗魔力的行动
バハムート	5	メガフレア	喷出魔法炮，给予全场敌人高伤害
アジュダヤ	3	ライフドレイン	回复全场玩家少量HP，30秒内将攻击伤害转化成一定量HP，期间无法进行消耗魔力的行动
グレンデル	3	ホーリーレイ	从天空射下无数光柱，给予全场魔物随机次数的连续伤害
ヴァーミリオン	4	古き王の怒り	全场玩家攻击力与身体能力大幅提升，期间无法进行消耗魔力的行动
ヘカトンケイル	4	ハンドレッドガード	全场玩家异常状态恢复、防御力大幅提升
ニーズヘッグ	3	终末の咆哮	使全场魔物进入スロー状态，持续时间为30秒
ジークフリート	2	ニーベルングの指环	一定时间内全场玩家的攻击容易使对手硬直，期间无法进行消耗魔力的行动

异常状态说明

名称	效果
燃烧	受到炎属性攻击后附加的状态，一定时间内持续受到伤害。初期单法魔法为6秒、蓄力魔法为14秒，高级魔法的效果时间会进一步延长。
麻痹	受到雷属性攻击后附加的状态，一定时间内无法行动。初期单发魔法为2秒、蓄力魔法为6秒，高级魔法的效果时间会进一步延长。
减速（スロー）	受到暗属性攻击后附加状态，一定时间内行动迟缓。初期单发魔法为8秒、蓄力魔法为17秒，高级魔法的效果时间会进一步延长。
气绝	头顶冒星，期间无法行动，最长时间为10秒。不断旋转滑杆和连按×可以加快状态解除时间，受到吹飞攻击后气绝也会立即解除。
魅了	中此效果后，玩家的操作方向顺时针将会颠倒，当打倒发动魅了的魔物或战斗结束状态就会解除，此外魅了的效果可以重叠，也就是说累积四次魅了状态就等同于回复。
毒	中毒后HP会缓缓减少，即使战斗结束返回任务场景时，毒效依旧持续，当HP剩余1时就会自动解除，也可以使用道具毒けし和万能药解除。
黑暗（くらやみ）	画面被漆黑的物质阻挡，一定时间内自动消除，也可以使用万能药解除效果。
濒死	玩家HP接近0时出现的状态，移动速度迟缓。核石魔物濒死时会慢慢走出战斗区域逃走，期间攻击力上升。

全宝石效果一览

名称	效果
攻击の心得	物理攻击力+5%
攻击の极意	物理攻击力+10%，物理防御力-30%
寸断の心得	气绝攻击力上升
寸断の极意	气绝攻击力进一步上升，物理防御力-10%
一击の心得	硬直攻击力上升
一击の极意	硬直攻击力进一步上升，物理防御力-10%
会心の心得	LUK+5%
会心の极意	LUK+10%，物理防御力-10%
人兽の刻印	对人兽魔物攻击力+10
人兽の圣印	对人兽魔物攻击力+15，对不死魔物防御力-15
神族の刻印	对神族魔物攻击力+10
神族の圣印	对神族魔物攻击力+15，对人兽魔物防御力-15
魔种の刻印	对魔种魔物攻击力+10
魔种の圣印	对魔种魔物攻击力+15，对神族魔物防御力-15
海种の刻印	对海种魔物攻击力+10
海种の圣印	对海种魔物攻击力+15，对魔种魔物防御力-15
不死の刻印	对不死魔物攻击力+10
不死の圣印	对不死魔物攻击力+15，对海种魔物防御力-15
精灵の刻印	全属性攻击力+10
炎の刻印	炎属性攻击力+10
炎の圣印	炎属性攻击力+15，雷属性防御力-15
雷の刻印	雷属性攻击力+10
雷の圣印	雷属性攻击力+15，炎属性防御力-15
暗の刻印	暗属性攻击力+10
暗の圣印	暗属性攻击力+15，光属性防御力-15
光の刻印	光属性攻击力+10
光の圣印	光属性攻击力+15，暗属性防御力-15
マナの导き	魔力增量上升

名称	效果
サイレントヒットマン	魔物仇恨值-50%，
サイレントアサシン	魔物仇恨值-90%，物理防御力-10%
生命の探求	最大HP+5%
不死の探求	最大HP+10%，气绝防御力下降
オートヒリンーグ	HP自动回复，物理防御力-20%
医学の心得	回复道具效果提升
医学の极意	回复道具效果提升，抗硬直能力下降
防御の心得	物理防御力+15%
防御の极意	物理防御力+30%，物理攻击力-10%
寸止の心得	气绝防御力上升
寸止の极意	气绝防御力上升，物理攻击力-5%
一蹴の心得	抗硬直能力上升
一蹴の极意	抗硬直能力上升，物理攻击力-5%
人兽の加护	对人兽魔物防御力+10
人兽の守护	对人兽魔物防御力+15，对不死魔物攻击力-15
神族の加护	对神族魔物防御力+10
神族の守护	对神族魔物防御力+15，对魔种魔物攻击力-15
魔种の加护	对魔种魔物防御力+10
魔种の守护	对魔种魔物防御力+15，对海种魔物攻击力-15
海种の加护	对海种魔物防御力+10
海种の守护	对海种魔物防御力+15，对不死魔物攻击力-15
不死の加护	对不死魔物防御力+10
不死の守护	对不死魔物防御力+15，对人兽魔物攻击力-15
精灵の加护	全属性防御力+10
炎の加护	炎属性防御力+10
炎の守护	炎属性防御力+15，雷属性攻击力-15
雷の加护	雷属性防御力+10
雷の守护	雷属性防御力+15，炎属性攻击力-15

名称	效果
暗の加护	暗属性防御力+10
暗の守护	暗属性防御力+15，光属性攻击力−15
光の加护	光属性防御力+10
光の守护	光属性防御力+15，暗属性攻击力−15
毒の加护	毒属性防御力+10
毒の守护	毒属性防御力+15，物理攻击力−15%
战人の鼓动	疲劳值增量下降，回复道具效果下降
咏唱无视	魔法咏唱时可以自由行动
オートガード	自动防御，获得经验值减少
神の眼	可以锁定BOSS的弱点
サーチアイ	地图显示任务目标的位置
スカベンジャー	素材掉落率上升，核凝聚成功率下降
トレジャーハンター	素材掉落率进一步上升，核凝聚成功率下降
インビジブル	在任务场景中不会被魔物发现，任务魔物无效。
一刀两断	可攻击任务场景上的魔物并将其直接消灭，任务魔物无效。
药品の知识	消耗类道具效果持续时间增加。
不退转の决意	濒死时物理攻击力+10%
不退转の觉悟	濒死时物理攻击力+15%，物理防御力−10%

名称	效果
应急手当	复活速度上升，复活时HP回复量减少
献身治疗	复活时回复量增加，复活速度下降
巨人の腕轮	特技攻击所需要的蓄力时间减少
逃走本能	逃跑速度上升
孤军奋斗	增加CCS的有效时间
包围战术	魔物呼叫同伴无效
王の宝物库	道具破坏无效
ライオンハート	体力燃耗效果无效
センチネル	防御下降效果无效
心眼觉醒	黑暗无效
ストイック	魅了无效
不可侵领域	使魔物技能无效化，含异常状态、怪物呼唤
ショートレンジアサルト	Raio Encounter有效范围减低
アルカナの研究	核凝聚成功率上升，素材掉落率下降
アルカナの真理	核凝聚成功率进一步上升，素材掉落率下降
ハーベストビギナー	场景采集次数增加
ハーベストマスター	场景采集次数进一步增加，素材掉落率下降
威压する眼光	核石魔物逃走速度下降

全消耗道具效果一览

随着游戏的进展，物品商店的消耗道具会逐渐开放，部分道具也可以炼金商店进行合成。

名称	售价	效果
ポーション	120	回复60点HP
ハイポーション	550	回复180点HP
エクスポーション	1020	回复300点HP
エリクサー	1700	回复所有HP
生命の雫	970	使用者范围内玩家回复180点HP
生命の水	1260	使用者范围内玩家回复300点HP
リジエネ	420	一段时间内回复微量HP，每3秒8点
ハイリジエネ	600	一段时间内回复少量HP，每3秒12点
生命の泉	1250	在地面放置生命泉，可回复玩家180点HP，每名玩家只有一次效果
アムリタの药	580	最大HP+15%,会覆盖アムリタの灵药的效果
アムリタの灵药	1960	最大HP+20%,会覆盖アムリタの药的效果
强心ドリンク	210	一定时间内疲劳上升量减低至50%
心头灭却丸	700	恢复疲劳状态
マナ结晶	1890	增加一定魔力值
毒消し	260	消除中毒效果
万能药	820	消除所有异常状态
巨人の酒	560	一定时间内物理与魔法攻击力+25%
神々の酒	2280	一定时间内物理与魔法攻击力+25%，持续时间较长
硬化粘液	720	一定时间物理与魔法防御力+25%
装甲粘液	3120	一定时间物理与魔法防御力+25%，持续时间较长
人兽の咒具	660	对人兽魔物攻击力+15
神族の咒具	730	对神族魔物攻击力+15
魔种の咒具	950	对魔种魔物攻击力+15
海种の咒具	730	对海种魔物攻击力+15
不死の咒具	1010	对不死魔物攻击力+15
炎の咒具	650	炎属性魔法攻击力+15
雷の咒具	660	雷属性魔法攻击力+15
暗の咒具	600	暗属性魔法攻击力+15
光の咒具	700	光属性魔法攻击力+15
人兽のお守り	930	对人兽魔物防御力+15
神族のお守り	320	对神族魔物防御力+15
魔种のお守り	870	对魔种魔物防御力+15
海种のお守り	870	对海种魔物防御力+15
不死のお守り	730	对不死魔物防御力+15
炎のお守り	430	炎属性防御力+15
雷のお守り	540	雷属性防御力+15
暗のお守り	440	暗属性防御力+15
光のお守り	200	光属性防御力+15
毒のお守り	140	毒属性防御力+15
诱惑する香草	160	容易成为怪物的目标（联机战斗中使用）
魔除けの香草	290	不容易成为怪物的目标（联机战斗中使用）
炎の欠片	320	发动下级炎属性魔法，放出火球造成连续伤害
炎の石	480	发动中级炎属性魔法，放出火球造成连续伤害
炎の结晶	880	发动上级炎属性魔法，放出火球造成连续伤害
雷の欠片	320	发动下级雷属性魔法，周围放出闪电使对手麻痹
雷の石	880	发动中级雷属性魔法，周围放出闪电使对手麻痹
雷の结晶	1280	发动上级雷属性魔法，周围放出闪电使对手麻痹
暗の欠片	320	发动下级暗属性魔法，前方放出暗魔法阵，使对手行动迟缓
暗の石	880	发动中级暗属性魔法，前方放出暗魔法阵，使对手行动迟缓
暗の结晶	1280	发动上级暗属性魔法，前方放出暗魔法阵，使对手行动迟缓
光の欠片	1120	发动光属性魔法,地面放置光阵，魔物踏入即进入气绝状态
サーチアイドリンク	300	10秒内大地图显示守卫魔物、任务目标（大型魔物）及异界之门的位置
魔晶硝子の粉	600	一定时间内在任务场景不会被怪物发现
身代わり护符	450	角色死亡时以此进行抵消，并回复50%的HP
封印の锁	1200	阻止异界之门移动，即防止核石魔物BOSS移位

名称	售价	效果
鹰目护符	179	受到グリフォン及其古代种魔物冲撞攻击时，以此作为优先被破坏的道具
幸运の银货	760	一定时间内LUK+10%
幸运の金货	1600	一定时间内LUK+10%，持续时间较长
どん兵卫	——	最大HP+20%,无法购买

全任务简要攻略

序章

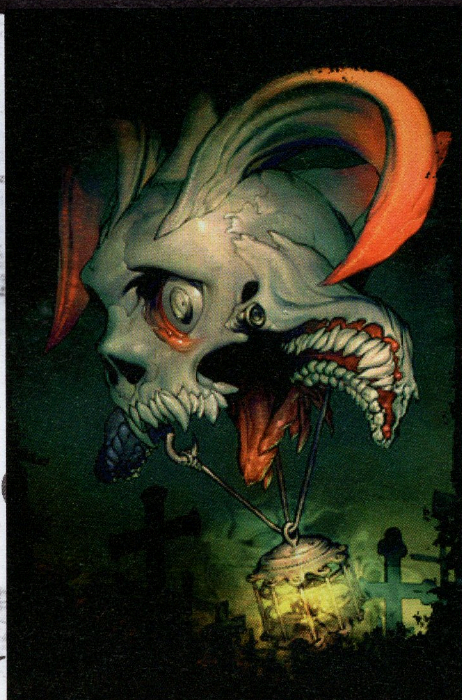
正式开始游戏前会让玩家选择武器，之后玩家就会以这种武器进入序章。由于序章里玩家的等级和身上的装备、武器档次都较高，加上回复药和复活道具充足，因此不会出现打不过的情况。这里出现的敌人都是流程中期会出现的，大家可以依仗装备和等级优势好好熟悉武器的使用方法，打倒每个区域带钥匙型标志的敌人后就能开启前往下一个区域的通路。最后会与核石怪进行战斗，不过难度并不高，完成战斗后就可以开始正式的游戏了。

Chapter 1

No.1 ギルド入会适性试验

任务地点：ノウンメロ-の森
难易度：☆
限制时间：30分钟
契约金：0
报酬：660
必要公会等级：0

这个任务只开启了森林地图的很小一部分，在三个区域分别有三只哥布林，打倒它们就可以完成任务了，可以利用这个任务来熟悉一下其他武器的用法，顺便提升一下等级和熟练度。森林里有些初级素材，宝箱里则是低级回复药。



No.2 ゴブリンの宝

任务地点：ノウンメロ-の森
难易度：☆☆
限制时间：35分钟
契约金：0
报酬：950
必要公会等级：1

这个任务的目的是收集5个"赤い石"，打倒森林里的哥布林后会随机掉落宝箱，而我们所需的物品就在宝箱里。由于需要讨伐哥布林的数量上升了，因此可以考虑带上点回复药以备不时之需。获得规定数量的任务物品之后返回出发点，调查箱子上交物品后就能完成任务了。

No.3 炎神！アグニ袭来

任务地点：アプ-ル沙漠
难易度：☆☆☆
限制时间：60分钟
契约金：0
报酬：1980
必要公会等级：2

流程中的第一个核石怪任务，回到圣堂并调查闪光的核石就可以进行这个任务了。敌人除了之前遇到的两种哥布林外，还会增加一种骷髅战士，这种敌人会进行防御动作，因此对付它们时需要绕到背后进行攻击。这个地图的区域比较多，地图上有红叉的地方表示无法通过，核石怪的位置会在地图上随机变换，如果实在找不到就使用道具"サーチアイドリング"吧。只要找到核石怪所在的区域后就能发现非常显眼的传送阵，一切准备就绪就进可以进入传送阵讨伐炎神了。完成战斗后，任务列表里开启此任务，并且开启第二章的任务。

Chapter 2

No.4 名も无き冒险者の魂

任务地点：アプ-ル沙漠
难易度：☆☆
限制时间：35分钟
契约金：180
报酬：700
必要公会等级：2

依旧是非常简单的任务，任务目标是干掉5只骷髅战士，由于任务比较简单，玩家可以在这里刷点魔物核心来制作精良的装备，顺便提升一下角色等级和武器熟练度。

No.5 沙岚に潜む业炎

任务地点：アプ-ル沙漠
难易度：☆☆☆
限制时间：60分钟
契约金：500
报酬：1980
必要公会等级：3

需要完成No.4和No.6这两个任务才能开启，和第一章的任务"炎神！アグニ袭来"一样，只要搞定核石怪炎神就可以了，由于任务时间比较充裕，大家可以在这个任务中采集完所有素材后再去挑战核石怪。

No.6 沙漠に生える草を探せ！

任务地点：アプ-ル沙漠
难易度：☆☆
限制时间：35分钟
契约金：240
报酬：950
必要公会等级：3

又是收集任务，这次要收集的物品是5个"砂纹草"，这种物品藏在素材堆里，采集素材时可随机获得。任务本身比较简单，不过这个任务中有一种名叫僵尸龙的大型敌人，攻击力和耐久力都非常高，以目前玩家的实力是无法与之抗衡的，因此在采集素材的同时要注意躲避这种敌人的袭击。

No.7 豪雷！建御雷！

任务地点：カムナ风穴
难易度：☆☆☆☆
限制时间：60分钟
契约金：660
报酬：2620
必要公会等级：4

完成任务No.4和No.6后返回圣堂调查核石进行该任务，在这个任务里，风穴的区域不多，很快就可以找到雷神藏身的位置。前两章的任务都比较简单，不过从第三章开始，任务的难度就开始慢慢增加了。



Chapter 3

No.8 硬化！玄武を倒せ！

任务地点：カムナ风穴
难易度：☆☆☆
限制时间：45分钟
契约金：290
报酬：1170
必要公会等级：4

地图依旧是カムナ风穴，不过追加了不少区域，这个任务的目的是打倒4只玄武幼体，这种类似乌龟一样的敌人在地图上很容易发现。玄武幼体的体型较大，而且行动缓慢，对付起来比较简单，使用雷属性魔法进行攻击可以将其打翻在地并麻痹一段时间，非常好用，建议换上雷魔法后再进行这个任务。



No.9 マンドレイクを探せ！

任务地点：ノウンメロ-の森
难易度：☆☆☆
限制时间：35分钟
契约金：240
报酬：960
必要公会等级：4

ノウンメロ－の森的地图增加了不少区域，这个任务中需要找到并打倒一种名叫マンドレイク（外形像萝卜）的敌人，需要深入森林才能找到它们。这种敌人非常弱小，几乎没有攻击敌人的欲望，大部分时间都在逃跑，包括后期遇到的古代种和变种也都是这样，不过古代种会召唤强大的僵尸龙，因此今后遇到这种小家伙时一定要优先解决掉。

No.10 地を驰ぜる麒麟

任务地点：カムナ风穴
难易度：☆☆☆
限制时间：45分钟
契约金：400
报酬：1580
必要公会等级：5

地图逐渐开始完整化，而且钥匙怪也开始频繁出现。这个任务要面对的是新出现的敌人麒麟。不过一开始麒麟是不会出现的，需要解决掉9区的钥匙怪后才会出现。麒麟打起来不算困难，只是被变小后不容易打到光球会浪费不少时间。

No.11 雷云再び

任务地点：カムナ风穴
难易度：☆☆☆☆
限制时间：60分钟
契约金：600
报酬：2380
必要公会等级：5

这个任务里的钥匙怪麒麟和核石怪雷神都是雷属性，因此出战前可以装上增加雷属性防御力的宝石，干掉麒麟后就能开启通往上方区域的道路，雷神就在那里等着大家，60分钟的任务时间足够挥霍了。

No.12 强袭！龙帝バハムート

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：☆☆☆☆☆
限制时间：60分钟
契约金：600
报酬：2380
必要公会等级：6

这个核石怪是"《最终幻想》系列"里的知名召唤兽——巴哈姆特。新地图不算太复杂，但需要解决3只钥匙怪才能开启所有的通路，好在这个任务里的小怪都是初期出现的弱小敌人，可以轻松解决。巴哈姆经常呆在空中，因此除了铳枪外，其他武器很难对它造成持续伤害，因此对方一旦落地就要抓紧机会攻击。使用炎神的召唤卡片可以让巴哈姆特气绝并落地，因此可以考虑合成并装备这张召唤卡再来挑战这个任务。

Chapter 4

No.13 收集家のお愿い

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：☆☆☆☆
限制时间：40分钟
契约金：300
报酬：1190
必要公会等级：6

这个任务中又多了两种新敌人，而我们需要的任务物品在狮鹫的身上。这种敌人行动比较敏捷，对付起来需要花费一些时间。干掉后会掉落宝箱，宝箱里就是任务所需的物品了，够数后回到入口处交差就可完成任务。

No.14 ドラゴンゾンビの暴走

任务地点：アブ-ル沙漠
难易度：☆☆☆☆☆
限制时间：45分钟
契约金：400
报酬：1580
必要公会等级：6

终于要正式面对强大的僵尸龙了。这个任务中不能通行的地方比较多，因此要利用传送阵才能到达2区，干掉钥匙怪后开启通路，在3区再次干掉钥匙怪后，目标敌人就会出现，使用"サーチアイドリング"就能发现敌人的位置。僵尸龙的攻击力和HP非常高，战斗时一定要稳扎稳打，不能操之过急。

No.15 翼龙の住处

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：☆☆☆☆☆
限制时间：60分钟
契约金：600
报酬：2380
必要公会等级：6

先前往2区解决钥匙怪，然后利用传送阵来到9区，这里的钥匙怪是狮鹫，可以用雷属性魔法将其麻痹后进行攻击，这样就可以避免它到处乱飞浪费时间了，解决掉这个钥匙怪后巴哈姆特会在5区出现。

No.16 双头の蛇

任务地点：ギロ湿原
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：700
报酬：2780
必要公会等级：7

这个任务中新出现的敌人史莱姆是种比较特殊的怪物，只有麻痹或气绝之后再继续攻击才会对其产生伤害，或者直接使用可造成伤害的召唤兽卡片。受到一定程度的攻击时，史莱姆就会气绝，此时就是对其造成伤害的时机，一般来说要将史莱姆气绝两次以上才能打倒它们，比较花时间。首先前往7区解决钥匙怪后，核石怪背反者会在5区出现。

Chapter 5

No.17 湿原の泥团子

任务地点：ギロ湿原
难易度：☆☆☆☆
限制时间：35分钟
契约金：270
报酬：1090
必要公会等级：7

这是个简单但是很费时间的任务，需要干掉3只史莱姆。第一只史莱姆在7区，干掉之后僵尸龙会出现在地图上，尽量躲开它们；第二只史莱姆在5区，干掉后前往2区解决最后一只史莱姆即可完成任务。

No.18 麒麟の暴走

任务地点：カムナ风穴
难易度：☆☆☆☆
限制时间：60分钟
契约金：600
报酬：2380
必要公会等级：7

又是个非常浪费时间的任务，任务的目的是干掉3只麒麟。不过一开始麒麟是不会出现的，在整个风穴里藏着三只钥匙怪，每打倒一只钥匙怪就会出现一只麒麟。建议将道具"サーチアイドリング"带满，这样可以节约不少找怪的时间。

No.19 空からの刺客

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：☆☆☆☆
限制时间：50分钟
契约金：510
报酬：2050
必要公会等级：8

两只任务怪分别在7区和6区，先到7区干掉第一只，然后4区出现钥匙怪，干掉4区的钥匙怪后通往6区的门就会开启，利用4区的传送阵很快就能到达目的地，解决掉6区的第二只任务怪即可完成任务。

No.20 スライム大量发生

任务地点：ギロ湿原
难易度：☆☆☆☆☆
限制时间：60分钟
契约金：400
报酬：1580
必要公会等级：8

这个任务的目的是杀死20只绿色史莱姆，由于必须气绝或麻痹之后才能对史莱姆造成伤害，打起来很费时间，好在到处都是任务怪，不用再花额外的时间去寻找。建议装备巴哈姆特召唤卡，一次全屏攻击后史莱姆基本就剩不了多少HP了，然后再用雷魔法+普通攻击点杀掉可以节约点时间。

No.21 双头の蛇再び

任务地点：ギロ湿原
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：700
报酬：2780
必要公会等级：9

首先干掉1区的宝箱怪，之后7区的钥匙怪就会现身，5区和6区的钥匙怪任意干掉一只就可以了，这里推荐杀5区的，最后干掉7区的僵尸龙后核石怪背反者在2区出现。

No.22 湿原の门番

任务地点：ギロ湿原
难易度：☆☆☆☆☆
限制时间：55分钟
契约金：650
报酬：2580
必要公会等级：9

先前往6区干掉钥匙怪，然后隐藏的任务怪会在2区出现。过去杀掉之后第二只钥匙怪在6区出现，之后就可以在7区搞定僵尸龙完成任务了。如果时间充裕的话，可以先搞定其他区域的钥匙怪，开启通路后顺便开启传送阵。

No.23 剑戟を极めし者!

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★
限制时间：60分钟
契约金：790
报酬：3170
必要公会等级：10

先解决掉8区的钥匙怪，随后追加的隐藏钥匙怪在1区出现，杀死之后，核石怪龙骑就会在5区出现。沿途有不少移动非常迅速的狮鹫，它们空中冲刺的速度很快，尽量躲开避免不必要的战斗。

Chapter 6

No.24 鼻轮を夺え

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★
限制时间：55分钟
契约金：550
报酬：2210
必要公会等级：10

在这个任务中需要通过打倒新敌人牛头人（ミノタウロス）来获得宝箱里的任务物品，需要收集3个。牛头人的冲撞攻击威力较大，不过多余动作太多，一般都能躲开，普通攻击的范围较大，来不及躲避可以选择防御。需要注意的是牛头人受到一定程度的攻击后会变黑发怒，此时普通攻击的连段数会增加，不过总体来说攻击速度较慢，用片手武器可以轻松躲过它们的攻击并进行反击。

No.25 鸟兽决战

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：☆☆☆☆☆
限制时间：50分钟
契约金：600
报酬：2380
必要公会等级：10

这个任务需要打倒两只狮鹫，两只任务怪的位置在5区和6区，想前往6区可以通过传送阵，也可以通过干掉2区的钥匙怪来开启通路。雷属性魔法依旧是对付狮鹫的利器。

No.26 不死龙

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★
限制时间：45分钟
契约金：620
报酬：2480
必要公会等级：11

首先要解决掉8区和9区的钥匙怪，敌人很弱，但是路途较远，而且途中还有不少狮鹫拦路。干掉钥匙怪后，目标敌人就会在7区出现。沿途几个传送门的机关记得开启。

No.27 古の剑、再び

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★★
限制时间：60分钟
契约金：890
报酬：3570
必要公会等级：11

先要解决3区和6区的钥匙怪，3区的钥匙怪骨龙看上去很大，实际上实力并不强，而且经验很高；6区的钥匙怪是牛头人+狮鹫的组合，第一攻击目标应该放在行动比较缓慢的牛头人身上，雷魔法可以让狮鹫暂时倒地，趁此机会赶紧打牛头人，实在不行就使用召唤兽卡片优先解决掉牛头人吧。干掉这里的钥匙怪后核石怪龙骑在7区出现。

No.28 战场に吠える牛鬼

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★
限制时间：60分钟
契约金：600
报酬：2380
必要公会等级：11

在这个任务中，不少区域都有高经验的骨龙，大家可以先无视任务专杀骨龙赚经验，只要不主动退出任务，即使任务失败，经验和获得的道具都是保留的，是个非常不错的练级关卡。任务怪牛头人一开始只有5只，杀掉5只后会出现增援的提示，最后两只会在7区出现。需要注意的是这个任务里的牛头人都会和其他怪一起出现，同时对付两个敌人时需要小心别被夹攻。

No.29 红莲の覇者

任务地点：红莲の塔
难易度：★★★★
限制时间：60分钟
契约金：990
报酬：3960
必要公会等级：11

在完成任务“剑戟を极めし者！”后就会开启，但需要公会等级达到11才能挑战，而且这个任务本身难度较高，因此可以在刷公会等级的同时顺便提升角色的等级和武器熟练度。这里会遇到两种新怪，骷髅头擅长使用火魔法攻击，火球飞行的速度很快，攻击力也较高，一定要注意躲避，可以事先装备增加炎属性防御的宝石；另一种怪是骷髅战士古代种，攻击速度变快，攻击欲望增强，按老方法对付即可。这个任务中一开始需要干掉左右两侧的钥匙怪，记得先开启传送阵。第二层需要干掉9区的钥匙怪开门，第三层干掉11区和12区的任务怪，第四层15区的钥匙怪是牛头人+骨龙的组合，依旧优先攻击牛头人，最后在顶层遭遇核石怪。这个任务需要干掉许多钥匙怪来开门，浪费时间是不可避免的，因此60分钟的时间非常紧，不抓紧时间的话很有可能连核石魔物还没见到就用完了。

Chapter 7

No.30 死神の序曲

任务地点：红莲の塔
难易度：★★
限制时间：40分钟
契约金：880
报酬：3500
必要公会等级：11

在这个任务中的传送阵全部禁用，因此又只有慢慢往上爬了。任务怪死神在3层的12区，途中需要解决数个钥匙怪才能开门，没有岔路，只需要一直前进打倒钥匙怪和任务怪就可以了。

No.31 12の翼

任务地点：ノウンメローの森
难易度：★★★
限制时间：50分钟
契约金：1060
报酬：4250
必要公会等级：11

这个任务的目标是两只狮鹫古代种，它们分别在3区和4区，干掉8区的钥匙怪可打开通往4区的门。狮鹫古代种的大体招式和普通种区别不大，只是攻击力更高和攻击意识更强，HP也有所增加。

No.32 激震预兆

任务地点：アプール沙漠
难易度：★★★
限制时间：45分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：12

这个任务要对付的是僵尸龙军团，5区的钥匙怪是一只僵尸龙，干掉之后任务怪会在1区出现。任务怪是僵尸龙+僵尸龙古代种的组合，一条僵尸龙还好说，但两个大家伙在一起就非常恐怖了，在对付一只时还必须时刻关注另一只的动向，一个不小心就会遭到重创，打起来费时又费力。再加上这个任务的限制时间只有45分钟，算是到目前为止最难的任务之一了。

No.33 亡骸をあざけ笑う者达

任务地点：カムナ风穴
难易度：★
限制时间：55分钟
契约金：900
报酬：3600
必要公会等级：12

首先前往8区干掉钥匙怪，这时任务怪哥布林古代种和骷髅战士古代种才会在地图上出现。之后3区会追加一只钥匙怪，干掉后才能前往6区干掉那个区的任务怪。需要来回兜圈子找怪，比较浪费时间，不过好在任务怪的难度不高，杀起来还是比较愉快的。



No.34 洞窟の奥に住む魔物

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：13

钥匙怪在3区和2区，分别干掉后才能解除所有门的封印，接着就是寻找任务怪了，是个难度较低的任务，可以用来刷公会等级。

No.35 地を染めし三色の泥液

任务地点：ギロ湿原
难易度：★★
限制时间：55分钟
契约金：9000
报酬：3600
必要公会等级：13

这个任务需要消灭三种颜色的史莱姆各三只，需要注意的是蓝色史莱姆会分裂，应该尽快搞定以免浪费时间，红色史莱姆则不能对它使用攻击性魔法，否则会被反弹。

No.36 百の剑を司る战士

任务地点：红莲の塔
难易度：★★★★
限制时间：60分钟
契约金：1390
报酬：5550
必要公会等级：14

一开始干掉一层右侧的钥匙怪，之后传送阵被激活，进入传送阵后一路前进，杀掉15区的死神后，核石怪龙骑古代种就会在14区出现。

No.37 急袭！空の狩人！

任务地点：ギロ湿原
难易度：★★★
限制时间：50分钟
契约金：1060
报酬：4250
必要公会等级：14

这个任务需要干掉一只狮鹫和一只狮鹫古代种，这两个家伙一开始会隐藏起来，需要玩家在地图上靠近后才会出现。其中狮鹫藏在5区狭窄通道，狮鹫古代种藏在7区狭窄通道。这里推荐先干掉狮鹫古代种，因为狮鹫会和一只僵尸龙一起出现。如果之前先干掉了狮鹫古代种，那么在对付狮鹫+僵尸龙组合时，我们就只需要将目标锁定在狮鹫身上了，打倒狮鹫即可完成任务，皮糙肉厚的僵尸龙就可以被华丽地无视掉。



No.38 迷宫に响く击音

任务地点：ヨルムベア迷宫
难易度：★★★★★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：15

返回圣堂接任务，先到2区干掉钥匙怪，之后核石怪重骑兵就会在4区出现，地图不大，流程没有难度，但核石怪的难度较高，而且防高HP厚，需要花很多时间来对付。

Chapter 8

No.39 美丑なる蛇は迷宫に飞ぶ

任务地点：ヨルムベア迷宫
难易度：★★★★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：15

一开始需要解决掉4区和6区的钥匙怪，之后任务怪会在2区出现。由于地图较小，加上没有新敌人出现，而且杂兵怪的能力也都不强，是个难度不高的任务。

No.40 森の王、木灵袭来！

任务地点：ノウンメローの森
难易度：★★★★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：15

这个任务中钥匙怪在3区和5区，干掉3区的钥匙怪为开门，如果之前已经开启所有的传送阵就可以无视这个钥匙怪了。干掉5区的钥匙怪后任务怪出现，之后前往8区解决任务怪即可。

No.41 沙漠に坠ちた太阳

任务地点：アプール沙漠
难易度：★★★★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：16

先通过传送阵到4区和8区解决钥匙怪，新增的类似机械兵器的敌人威胁不大，它们几乎只使用远程攻击，激光发动速度不快，只要不断跑动，那些定向的激光就永远打不中我们，靠近它时虽然也会使用旋转攻击，不过使用的频率不高，而且攻击范围较小，更多的时候它会选择远离玩家继续使用激光攻击。清理掉两个钥匙怪后，核石怪炎神古代种在10区出现。

No.42 风穴の中の薄明光线

任务地点：カムナ风穴
难易度：★★★★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：16

钥匙怪分布在6区和8区，解决掉之后3区会追加一只钥匙怪，这只由麒麟+僵尸龙组成的钥匙怪打起来有点难度，特别是被麒麟变小以后，躲避僵尸龙的冲撞会变得十分困难，可以考虑装备御建雷召唤卡，全力搞定麒麟后就没什么威胁了，解决掉这只钥匙怪之后，核石怪雷神古代种在5区出现。

No.43 尸青龙ドラゴンゾンビ

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：★★★★
限制时间：60分钟
契约金：1380
报酬：5537
必要公会等级：16

可通过传送阵前往2区和6区干掉那里的钥匙怪，第一只任务怪一开始就在8区等着玩家，第二只任务怪则需要干掉两只钥匙怪后在6区出现。

No.44 碧き湿原の美女

任务地点：ギロ湿原
难易度：★★★★★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：17

任务怪在2区，前往2区的同时可以顺道解决掉7区和8区的钥匙怪。不过钥匙怪里有僵尸龙和史莱姆这种打起来非常浪费时间的敌人，加上这个任务只有40分钟的时间，因此动作一定要快，否则对付任务怪时时间就比较紧张了。这个上半身是美女，下半身是章鱼的海女几种招式都不厉害，咏唱后向四个方向依次抛火球的动作很慢，而且火球抛出的距离也不远，只要不靠近就没有危险；旋转攻击会沿着版边快速移动，只要不站在地旁边进行攻击就不用担心会被这招打到。

No.45 战场に踊る战乙女

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★★★★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：17

钥匙怪在3区和4区，解决之后就可以开启通往7区的门了。敌人是新登场的战乙女，难度不算太高，具体打法参见魔物战解析。

No.46 迷宫に潜むもの

任务地点：ヨルムベア迷宫
难易度：★★★★
限制时间：45分钟
契约金：1080
报酬：4300
必要公会等级：17

这个任务中，地图的区域又增加了不少，首先解决掉4区的钥匙怪，然后就可以前往7区解决任务怪了。3区和7区有传送阵的机关，可以优先前往开启。

No.47 重战车ヘカトンケイル

任务地点：ヨルムベア迷宫
难易度：★★★★★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6120
必要公会等级：18

这个任务里的3支钥匙怪分别在2区、4区和7区，其中2区的钥匙怪是开启通路用的，如果之前已经开启了传送阵，那就可以无视这只钥匙怪了。干掉4区和7区的钥匙怪后核石怪重骑兵出现，如果后干掉的是4区的钥匙怪，那核石怪在7区出现；如果后干掉7区的钥匙怪，那核石怪则在4区出现。

No.48 迷宫の门番达

任务地点：ヨルムベア迷宫
难易度：★★★★★
限制时间：55分钟
契约金：1410
报酬：5640
必要公会等级：18

首先要到7区干掉两只钥匙怪，而两只任务怪是美杜莎和蝎子，都是老面孔了，战斗难度不高，只是需要花点时间来搞定。

No.49 アルカナを统べる龙

任务地点：圣堂奥の洞窟
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：19

这里是序章出现的迷宫，里面出现的敌人甚至都和序章一样，不过玩家的等级和装备和序章相比应该还有一定的差距。9区有开启传送阵的机关，之后前往5区干掉钥匙怪，然后核石怪暴龙就会在5区出现了。

Chapter 9

No.50 圣堂を污すもの

任务地点：圣堂奥の洞窟
难易度：★★★★★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：19

一开始干掉5区和9区的钥匙怪，解决两只钥匙怪后，会提示任务怪已出现，不过这只任务怪在地图上是找不到的，它藏在7区，打那只牛头人就可以发现这只海女古代种了。招式依旧不多，只是向四个方向抛火球变成了向玩家发射四次速度较快的火球，需要进行连续躲避。一开始还有两只牛头人扰乱玩家的视线，在解决牛头人时要时刻注意海女的动向。火球的攻击力比较高，可以事先装上增加炎属性防御力的宝石。

No.51 血に染まる战车

任务地点：ノウンメロ-の森
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：19

钥匙怪在3区和4区，分别是狮鹫古代种一只以及木灵一只，两只钥匙怪都比较耐打，特别是木灵。解决掉之后核石怪重骑兵古代种在5区出现。

No.52 风神、雷神

任务地点：カムナ风穴
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：1660
报酬：6650
必要公会等级：20

钥匙怪在9区，是骷髅战士和麒麟的组合，这样的组合对如今装备精良的玩家来说简直就是小菜一碟，解决之后核石怪在5区出现。玩家需要连续打倒雷神普通种和雷神古代种两个核石怪后才能完成任务。

No.53 空と地の境地

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：★★★★
限制时间：55分钟
契约金：1410
报酬：5640
必要公会等级：20

解决掉4区和5区的钥匙怪后开启通往9区的道路，这里面需要同时对付这个任务中的两只任务怪，一只狮鹫古代种一只僵尸龙古代种，狮鹫的远距离攻击威胁较大，因此首选攻击目标应该是狮鹫，当然也要随时注意僵尸龙的动向。这个任务可以使用御建雷召唤卡，趁敌人被光球吸引时以最快速度打倒狮鹫。

No.54 毒に染まる大地

任务地点：ギロ湿原
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：20

钥匙怪在4区和8区，解决后任务怪在5区出现，任务难度本身不高，但是需要绕着整个地图跑一圈，非常不厚道的一个任务。



No.55 战场に响く悲恋の恸哭

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★★★★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：21

6区的钥匙怪解决后，任务怪会在1区出现，不过通往1区的门会被封印，需要通过8区的传送阵才能到达1区。这个任务中钥匙怪和任务怪都比较弱，可以利用这个任务来刷公会等级。

No.56 圣堂に潜む水灵

任务地点：圣堂奥の洞窟
难易度：★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：6

钥匙怪在5区和9区，任务怪在6区，这次的任务怪是新登场的水灵，攻略方法参见魔物战解析。

No.57 古き魂たちの救济

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★★★
限制时间：60分钟
契约金：710
报酬：2830
必要公会等级：21

这个任务需要干掉骷髅头古代种，各个区域都有可能刷出来，如果没有就杀掉普通种的骷髅头，等怪刷新时就有可能出现古代种了。打满10只就能完成任务。

No.58 古の龙は清き洞窟に吠える

任务地点：圣堂奥の洞窟
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：22

首先干掉9区的水灵开启通往10区的门，接着在6区干掉海女古代种后，核石怪暴龙就会在5区出现。

No.59 美女たちの洗礼

任务地点：圣堂奥の洞窟
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：22

任务怪在6区和9区，如果之前开启了传送阵，就可以无视5区和7区的钥匙怪直接到达指定区域解决任务怪。这个任务中的两批任务怪都是海女古代种+水灵的组合，依旧推荐用御建雷召唤卡吸引敌人的注意各个击破。

No.60 传说の骑士

任务地点：リヴィンヘルト遗迹
难易度：★★
限制时间：60分钟
契约金：0
报酬：6650
必要公会等级：23

前往12区干掉钥匙怪，之后核石怪骑士就会在6区出现，解决掉这个骑士后，所有的核石就会全部解除封印了，之后两章的任务难度都非常高，各种魔物的古代种甚至是变种都会出现，推荐大家进行联机挑战这些任务。

Chapter 10

No.61 美しき兽を倒せ！

任务地点：リヴィンヘルト遗迹
难易度：★★★★
限制时间：45分钟
契约金：1180
报酬：4720
必要公会等级：23

这个任务本身难度不高，但是需要花时间寻找任务怪。前4只分别在4、6、12、14这四个区域，干掉这4只后，最后一只会出现在3区，如果之前已经开启了中央的所有传送阵，那么这个任务完成起来就会比较轻松了。



No.62 森を荒らす鲜血の骑兵

任务地点：ノウンメロの森
难易度：★★
限制时间：60分钟
契约金：1650
报酬：6600
必要公会等级：23

钥匙怪在3区和8区，分别是狮鹫和木灵，解决掉之后核石怪重骑兵古代种就会在5区出现。考虑到要对付喜欢在空中盘旋的狮鹫，因此雷魔法是必备的，一定要在15分钟内解决掉钥匙怪，否则很难在剩下的时间内解决掉皮糙肉厚攻击力还很强的重骑兵古代种。

No.63 沙尘に舞う炎神

任务地点：アプール沙漠
难易度：★★
限制时间：60分钟
契约金：1800
报酬：7200
必要公会等级：24

非常有难度的一个任务，首先要解决掉3区的钥匙怪，当玩家靠近这只钥匙怪时，地图上被封印的门会发生变化，并且10区会出现新的钥匙怪，想开启所有封印的门就必须打倒10区的蝎子。不过考虑到这个任务要连续打两次炎神古代种，就不要浪费时间在蝎子身上，通过传送阵可以无视那些被封印的门。干掉3区的钥匙怪后，2区会追加一只僵尸龙钥匙怪，再次干掉后炎神古代种就会在9区或10区出现，要消灭两只，一定要抓紧时间。



No.64 雷云を统べる神

任务地点：カムナ风穴
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：24

钥匙怪分布在5区、6区和9区，由于一开始不少地方都无法通过，因此只有先前往5区消灭那里的钥匙怪，之后所有封印解除。分别到地图左右解决掉剩下两个钥匙怪后，核石怪雷神古代种在5区出现。这个任务中的钥匙怪能力都不强，不过类似萝卜的古代种怪一定要尽快解决掉，否则它会召唤僵尸龙古代种。

No.65 灼热の大地に立つ金色龙

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：★★
限制时间：60分钟
契约金：1660
报酬：6650
必要公会等级：24

这个任务中虽然1区、3区和8区都有钥匙怪，但实际上只要解决掉1区的钥匙怪后就可以马上到5区去干掉核石怪巴哈姆特古代种完成任务了。

No.66 妖艳なる幻の梦

任务地点：ギロ湿原
难易度：★★★★★
限制时间：40分钟
契约金：1060
报酬：4250
必要公会等级：25

这个任务的目的是干掉两只魅魔，不过这种怪物喜欢到处乱跑，因此找起来比较麻烦。第一只有很大几率出现在3区，要是不在就换区刷一刷，干掉这只魅魔后核石怪会出现，需要干掉这个背反者古代种后第二只魅魔才会在7区出现。

No.67 不死の呪いを解け

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★
限制时间：45分钟
契约金：1180
报酬：4720
必要公会等级：25

钥匙怪在7、8、9区，都是战乙女加杂兵的组合，8区和9区的钥匙怪解决后解锁门的封印，而只要解决掉7区的钥匙怪后，任务怪骨龙古代种就会在4区出现，难度不高，只要之前开启了传送阵就可以两场战斗完成任务。

No.68 死神のレクイエム

任务地点：红莲の塔
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：1390
报酬：5550
必要公会等级：25

非常麻烦的一个任务，首先干掉1区的任意一个钥匙怪开启通路，然后通过2区的传送阵来到二层，从右边的通路一直前进到15区，干掉这里的钥匙怪后，二层左侧的门就会开启，之后就是刷死神了，打倒死神后任务物品会随机出现，运气不好的话需要打许多场才能拿到全部四个物品，最后返回1区交到箱子里即可完成任务。死神的难度不低，打起来非常花时间，因此这个任务建议通过联机来完成。

No.69 深渊の贵公子

任务地点：リヴィンヘルト遗迹
难易度：★
限制时间：40分钟
契约金：1060
报酬：4250
必要公会等级：26

比较简单的一个任务，钥匙怪在4区和14区，通过传送阵很快就能到达这两个区，通路开启后直奔3区解决任务怪即可。任务怪贵公子是第一次遇到，打法参见魔物战解析。

No.70 黄金の剑を折れ！

任务地点：红莲の塔
难易度：★★
限制时间：60分钟
契约金：1660
报酬：6650
必要公会等级：26

一开始直走来到9区解决掉钥匙怪，之后2区的传送阵解禁，进入传送阵后继续前进，解决掉12区的钥匙怪后，核石怪龙骑士古代种就会在14区出现。一路上有不少死神拦路，尽量躲开不进入战斗，留下足够多的时间来对付核石怪。



No.71 白银の骑士は笑わない

任务地点：リヴィンヘルト遗迹
难易度：★★
限制时间：60分钟
契约金：1660
报酬：6650
必要公会等级：26

这个任务中要面对的是3个骑士。钥匙怪是之前任务中出现的贵公子，分别在9区和11区，不过需要先解决9区的钥匙怪后才能开启通往11区的门，最后核石怪骑士会在6区出现。

No.72 红莲の塔の主

任务地点：红莲の塔
难易度：★★
限制时间：60分钟
契约金：1660
报酬：6650
必要公会等级：27

一路前进就可以来到最上层面对核石怪了，钥匙怪在沿途就能碰到，除了死神外，其他两只牛头没什么威胁。

No.73 巨木の精灵王

任务地点：リヴィンヘルト遺迹
难易度：★
限制时间：40分钟
契约金：1060
报酬：4250
必要公会等级：27

钥匙怪在3区和14区，需要先解决掉14区的钥匙怪才能开启前往3区的通道，再次干掉3区的钥匙怪后，通往11区的门就打开了，任务怪就在这里面。木灵的古代种除了攻击力有所提高外，其他没什么变化。



No.74 冰结を闭じ入める者

任务地点：リヴィンヘルト遺迹
难易度：★★★
限制时间：60分钟
契约金：1800
报酬：7200
必要公会等级：28

这个任务中有3只钥匙怪，按照11区、4区、9区的顺序依次解决后核石怪就会在3区出现。11区的木灵打起来比较费时，一定要抓紧时间。

Chapter 08

No.75 蝎と蛇

任务地点：ヨルムベア迷宫
难易度：★★★★★
限制时间：60分钟
契约金：1800
报酬：7200
必要公会等级：28

这个任务需要解决两只蝎子和两只美杜莎，刚开始需要到4区和3区分别干掉一只任务怪，1区的钥匙怪可杀可不杀。最后到6区解决蝎子+美杜莎的组合后完成任务。

No.76 圣堂に眠る龙王

任务地点：圣堂奥の洞窟
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：1800
报酬：7200
必要公会等级：28

3只钥匙怪分别位于7区、8区和5区，钥匙怪的档次又有所提升，并且都是两只以上的怪物一起出现，因此对付起来还是有一定难度的。解决完3只钥匙怪后，核石怪暴龙古代种会在5区出现。

No.77 白银の遗迹、苍き皇帝

任务地点：リヴィンヘルト遺迹
难易度：★★★
限制时间：60分钟
契约金：1800
报酬：7200
必要公会等级：29

难度非常高的一个任务，首先要解决地图中央有传送阵的四个房间内的钥匙怪，它们都是木灵古代种+杂兵的组合，打起来非常花时间，干掉它们后新钥匙怪在8区出现，是贵公子+杂兵的组合。再次干掉钥匙怪后，核石怪总算在3区出现了，不过大家所剩的时间也不充裕了，很难搞定核石怪完成任务。因此这个任务推荐通过联机来完成。

No.78 尾、尾、尾！

任务地点：ヨルムベア迷宫
难易度：★★
限制时间：60分钟
契约金：1660
报酬：6650
必要公会等级：29

这个任务中共有2支钥匙怪和3支任务怪，其中只需要干掉7区的钥匙怪就可以打开通往3区的门，为了节约时间可以无视1区的钥匙怪。3只任务怪分别在1区、3区和7区，都是蝎子古代种，除了血厚点外没有什么新花样，按照老方法杀就是了。

No.79 白银を守る圣骑士

任务地点：リヴィンヘルト遺迹
难易度：★★★
限制时间：60分钟
契约金：1940
报酬：7750
必要公会等级：30

正式流程中的最后一个任务，也是难度最高的一个任务。一开始和77号任务一样，需要解决中央四个有传送阵的房间里的钥匙怪，不过这些钥匙怪的难度更高，甚至还有木灵×2的组合，能不能打过暂且不论，就算能打过也需要花费很多时间。之后2区和8区会追加两个钥匙怪，全部解决掉后核石怪在6区出现，又是个皮糙肉厚的家伙。



魔物战解析



核石魔物

炎神アグニ



炎神的攻击方式分为滚石攻击和近身攻击，其中滚石攻击无法防御，滚动期间也无法对其锁定。被击中后会进入气绝状态，这时要不断旋转滑杆和连按×来加速解除状态。滚石攻击有两个阶段：第一阶段会从战斗区域中心往外进行滚动攻击，回避方法为等待它靠近场景边滚动时走进场景中间位置即可；第二阶段会根据玩家的位置进行直线或者曲线的滚动攻击，注意直线攻击是来回往返各一次，切勿正面防御，否则会遭到破防而被直接秒杀。每当滚动攻击结束后炎神都会有小段气绝时间，这时是攻击它的最好时机。

近身攻击有两种：第一种是挥拳攻击，有一定几率二段攻击，攻击威力不高，带气绝效果，但总体威胁不大；第二种是变出火剑旋转攻击，攻击范围较大且带燃烧伤害，但出招准备时间较长，适当防御即可，如果用片手锤就要提早回避。炎神的右手可以破坏，玩家近身攻击时推荐采用一攻一防的战术给予伤害。FCS终结的QTE顺序为□○□×△。

古代种

炎神古代种的防御力非常高，一开始几乎所有攻击都见效不大，需要先破坏它的手部后才能对其造成有效的伤害。攻击方式和普通种大同小异，螺旋形滚动攻击后跳跃起来震地并且四周追加带攻击判定的岩石，使用这招后不再气绝。发怒后追加原地起跳捶地，威力巨大，有被秒杀的危险，因此一定不要贪刀，尽量避开此招。FCS终结的QTE顺序为×○×□×△×○△。

雷神建御雷



建御雷的攻击范围对比炎神稍大，但好在攻击力不算高，玩家有足够的时间来熟悉它的各种招式。近距离会使用带电横斩，躲到正后面攻击会很安全，但注意发怒时横斩是全方位的，这时就要适当防御或回避，纵斩带前冲特性，且威力不低，但只要从建御雷侧面或后面展开攻击就不具威胁了。远距离时建御雷会使用带电撞击，被击中时会导致麻痹，要尽量回避，另外还有一招可以将玩家变小，这招无法回避，变小后不但行动极端缓慢，而且无法使用回复道具，一定要尽快打破场景上的白色光球解除状态，打破光球后建御雷就会气绝并倒地，集中攻击背部的太鼓可以将其破坏，之后建御雷就无法再令玩家变小了。当建御雷飞上空中时会使出追踪闪电，被击中会倒地并进入麻痹状态，由于多段攻击的特性，被第一击击中就会遭到连续伤害，不过这看起来范围极广的攻击，判定却只有地面光阵的正中一小点，只需不断奔跑即可完全回避。FCS终结的QTE顺序为×○△○□△。

古代种

古代种会频繁使用玩家变小这招，而且需要攻击命中小光球3次才能将其打破，好在雷神古代种防御力并不高，可以以较快的速度破坏掉其背部的太鼓。带电撞击的追踪性能加强，尽量不要正对它发动攻击，FCS终结的QTE顺序为×□○△△□○△。

龙帝バハムート



玩过"《最终幻想》系列"的玩家肯定会对这个核石怪非常有好感，它就是大名鼎鼎的召唤兽巴哈姆特。腾空时有两种攻击模式，高空为激光，一旦被击中非死即伤，这时走到它脚底就可以躲过攻击，半空则会朝正下方使用气炮，尽量往它身后回避。远距离时巴哈姆特会使用二连火球术或冲撞，火球术带多段判定，因此防御对我方相当不利，尽量回避并接近它进行反击；冲撞会根据玩家位置而转向追踪，切勿企图往后奔跑拋开它，应朝它左后或右后方向奔跑回避。这个核石怪的特点是攻击范围大、伤害高，推荐玩家带上能进行防御的武器进行消耗战。雷属性魔法可以将其麻痹，当其在空中时可以用魔法将它打落在地，不过需要注意的是巴哈姆特受到一定伤害后会发动魔法反射，此时其全身都会被咒术包围，这时就不能再对它使用魔法了。FCS终结的QTE顺序为○×△△□△○。

古代种

巴哈姆特古代种全身呈金黄色，除了外表看上去帅气拉风，攻击力也相当高，被一个二连火球命中后基本就半残了，远距离时一定要注意回避。在对付它时依旧使用近身武器比较安全，如果想用铳枪使用技能"スナイピング・スタンス"进行狙击，那就需要配上御建雷召唤卡，带上两个"マナ结晶"就可以补满召唤两个建御雷所需的魔力，配上增加攻击力和魔种攻击力的宝石，用光球吸引攻击，然后自己躲在一旁慢慢狙击，安全又快捷。最后FCS的顺序为○□×□△○△○。

背反者アジュダヤ



一开始会潜地，只有两个蛇头会不断冒出地面进行攻击，蛇头攻击后头部会插入地底一段时间，必须抓住这一段不长的时间进行攻击，蛇头从地底拔出来时带攻击判定，一定要在此之前回避或者防御。两个蛇头都破坏后背反者就会返回地面并呈气绝状态，这时集中攻击女性的主体可以给予很可观的伤害。背反者在地面进行攻击时会用蛇头进行横扫，范围大、威力不低，当两个蛇头同时插入地底时就要开始回避或者防御，地面的冲撞攻击成垂直波浪形，威胁不大，等待其回到地面后上前追击。期间背反者会为两个蛇头疗伤，之后会重新藏到地底，按照之前的打法将其引出地面即可。FCS终结的QTE顺序为□○×□×○□○□×。

古代种

蛇头插入地底后拔出来时会在地面形成毒坑，不过几乎没有威胁，其他招式就和普通种没区别了。FCS终结的QTE顺序为□○×△×□△○□△。

霸者ヴァーミリオン

这个核石怪喜欢使用瞬移攻击，需要注意它瞬移前的动作，如果是前冲姿态瞬移，那么下次攻击则是横斩，如果命中或离它距离较近还会追加旋转攻击，不过横斩的速度较慢，不难躲避；如果是上浮姿态瞬移，那么下次攻击则是纵斩，纵斩的速度较快，而且被第一击命中后还会追加三连击，追加的攻击很难躲避，因此一定要躲开第一下攻击。HP削减到一定程度时会追加分身攻击，分身会不断往场内扔火球，攻击命中全身着火的真身可以让核石怪无法动弹一段时间，如果一段时间不进行攻击或者攻击到假核石怪，那么就会被全屏魔法攻击。发怒后瞬移攻击的速度变快，并且还会追加一招激光攻击，不过这招的准备时间较长，激光横扫的范围不是很广，躲避起来并不困难。FCS终结的QTE顺序为□△○×？○△×？△？□（？为随机按键）。

古代种（ヴァーミリオンβ）

蓝色的霸者，出招方式没有显著变化，但是瞬移和攻击的频率和速度明显加快，特别是发怒后更是有着惊人的速度，看到它瞬移之后一定要优先选择防御，否则被命中4连斩的几率非常大。这只古代种激光攻击横扫的范围非常广，躲到它身后是最安全的，否则就进行防御吧。FCS终结的QTE顺序为○□△×？□？×○？□？？。

古代种2（ヴァーミリオンγ）

同样呈蓝色，基本攻击依旧没有多大变化，激光横扫攻击的范围很窄，只要稍微拉开一点距离就不用担心被这招命中，不过分身这招出现了些变化，这只古代种的4个分身会集中在场地中央旋转，而且给玩家攻击真身的时间非常短，2、3秒内不攻击真身就会被全屏魔法攻击，不过好在它用分身的几率不高。FCS终结的QTE顺序为□△○×？□△×○？△？○。

重骑兵ヘカトンケイル

这只核石怪的体型非常庞大，虽然动作不算敏捷，但依旧要随时与其保持足够的距离，否则可是会被它那庞大的身躯卡在地图边缘无法行动的。三连击的攻击范围不大，速度也比较慢，可以轻松躲开；冲刺攻击的准备时间较长，不过核石怪手上的刀在冲刺时也是有攻击判定的，而且核石怪有时还会来回冲刺两次，一定要确定它停止行动后再发动攻击；跳斩的攻击范围较大，并且带一定追踪属性，来不及躲避就防住吧。核石怪发怒后肩部会不断发射火球进行攻击，而且冲刺攻击的追踪判定变强，追加长时间冲刺的攻击方式，而且来回冲刺的次数有可能不止两次，三连击+挑斩的连续攻击威胁很大，一不小心命中可能会被直接连击至死，因此在核石怪发怒阶段最好选择躲避其攻击。发怒结束后，核石怪会有一小段气绝时间，这是进行强力攻击的绝好时机。FCS终结的QTE顺序为×△□×△□○×△。



古代种

发怒后双肩喷出的火球攻击范围变得更大，在进攻时难度增加了不少，这也是古代种与普通种之间最大的变化了。HP不多时，发怒后来回冲刺的回数有所增加，躲避起来更加困难。FCS终结的QTE顺序为×□△×□△○×△。

龙骑グレンデル



一开始它就会飞天，并且大部分时间都呆在天上，因此推荐使用铳枪来对付这个核石怪。冲撞攻击速度较快并带追踪属性，因此要等它和玩家的距离比较近时进行躲避才能避开攻击，这招威力很大，如果没有信心躲开就及时防御吧；扔剑这招速度很慢，而且扔出来的剑没有追踪判定，可以轻松躲开；剑雨的攻击范围几乎为全屏，地上会出现魔法阵，一段时间后就会有剑落到魔法阵里，此时也是铳枪进行远距离攻击的好机会，当然也必须担当被攻击到的风险。弱点是翅膀、尾巴和剑，其中攻击剑可以造成非常高的伤害。FCS终结的QTE顺序为○△□△○○□△。

古代种

大部分招式没什么变化，倒地后起身会追加攻击，使用近身攻击武器的玩家需要注意。刚开始防御力非常高，原本的几个弱点部位一开始都只能造成很少点伤害，需要将这些部位的护甲打碎后才能造成比较明显的伤害。FCS终结的QTE顺序为○□△□○○△□○△。

暴龙ニーズヘッグストラグル

踩踏攻击行动速度很慢，冲刺攻击虽然带一定追踪属性，但准备时间较长，准备动作也比较明显，提前回避也几乎不会被攻击到；甩尾攻击有较长时间的准备动作，玩家可以自行决定回避还是防御；吐毒液时是非常好的攻击机会，而且近身攻击还不会被吐出的毒液攻击到。HP减少到一定程度时，吐毒液的次数会增加，吐完毒液后前脚落地时是有攻击判定的，近战型角色需要注意回避；发怒后，甩尾攻击变成左右来回甩尾，并且还会追加一招毒液喷射，核石怪会向前方扇形范围喷射毒液，近战型角色很容易中招。体力不多时会召唤杂兵怪，然后自己在空中盘旋并向地面发动攻击，在清理杂兵的同时要注意核石怪的动向。FCS终结的QTE顺序为□△○□×△。

古代种

喷毒变成了喷火。发怒后冲刺攻击的准备时间缩短，一定要及时停止攻击进行躲避或防御动作，贪刀可是会付出沉重代价的。召唤的杂兵档次提高，解决杂兵时一定要注意暴龙的空袭。FCS终结的QTE顺序为×□？○□×？。

骑士ジークフリート

集攻守为一体的核石怪，一开始是防御姿态，当它手上的盾牌闪光时不能攻击到盾牌，否则会被反击，此招威力很大，千万不要和核石怪拼血；防御姿态时骑士的攻击速度较慢，第一招如果是纵斩劈地，接下来有一定几率接一招横斩，不过速度都很慢；如果第一招是横斩斜砍，那第二招的纵斩速度就比较快了，看到核石怪使用横斩时就先躲开吧。发怒后会追加一招，用刀插地后发出直线的岩石攻击，这招的速度较快，不过追踪性较差，提前回避就能躲开。一段时间后骑士变换为攻击姿态，此时核石怪附带魔法反射光环，这下就不能对它使用魔法了，而且核石怪追加了一招盾击，移动速度和攻击速度也变快了，玩家要及时改变攻击方式。核石怪会全程在攻击姿态和防御姿态间转换，而且皮糙肉厚，打起来很耗时间。FCS终结的QTE顺序为×○□△×○△××△。



部分非核石魔物

狮鹫（グリフォン）

狮鹫是前、中期就会遇到的中型魔物，虽然HP不算多，但由于行动相当灵活而且又会在天上到处飞，打起来比较花时间。近距离有两种攻击模式，上钩攻击的打击范围极广，被击中会浮空倒地，可以用召唤+回避来快速起身，避免被追击；第二种是翅膀连打，最后再用旋风将玩家吹飞，连续伤害极高，很容易破防，一定要回避。远距离会向前方放出大范围的风刃，带吹飞效果，狮鹫古代种的这招攻击力非常高，对自己的回避技术没信心的话千万记得防御；狮鹫的冲撞攻击带一定追踪属性，命中后会破坏玩家携带的道具，推荐带上鹰目护符以减轻损失。冲撞攻击后有一小段硬直，可以趁此机会进行攻击，使用铳枪的玩家可以趁它在空中徘徊时蓄弹，等待它冲撞之后用△的重炮给予致命一击，狮鹫的弱点是尾部，并且雷属性魔法对其有不错的效果。

僵尸龙（ドラゴンゾンビ）

游戏前中期就要面对的大型魔物，它有着强悍的攻击力以及超多的HP，而且在玩家还没有完全成长起来之前就会成为必须挑战的敌人，是个名副其实的新人杀手（就算成长起来了打起来也很费时间）。近距离时会使用甩尾攻击和下坠攻击，甩尾攻击的范围较广，且头部和尾巴都有攻击判定，因此近战角色在进行防御时一定要注意前后两个攻击判定点的威胁；下坠攻击的威力非常大，不过有比较明显的准备动作，当其四足蹲下不动时就是发动的前兆了，一定要马上躲开，否则前期装备不好时会被直接秒杀。远距离时，僵尸龙经常使用直线或曲线冲撞攻击，不仅威力大，而且带多段伤害，要及时躲开；有时骑在龙背上的人型魔物会指挥僵尸龙使用火焰攻击，这招的准备时间很长，而且火焰攻击只能攻击到远处，因此这是近身猛砍的好机会。给予一定伤害后僵尸龙就会倒地，这时集中攻击骑在上面的人型魔物可以给予原来3～4倍的伤害。另外用铳枪的技能"アーティレリ"直接攻击龙背上的人型魔物会也相当有效率。



麒麟

麒麟的动作比较灵活，和建御雷一样为雷属性。近距离的两段攻击，第二下会将玩家变小，并且光球会在麒麟身边不停地转动，变小后的玩家行动缓慢，而麒麟的动作又很灵活，想攻击到光球恢复原状比较困难。不过击破光球后麒麟会气绝，对自己的技术有信心的话可以故意让自己变小，然后打破光球创造更多的攻击机会。麒麟的冲撞有三种模式，分别为直线、Z形和环状，虽然速度快，但由于攻击判定较低，除非我方变小，一般没多少威胁。后阶段麒麟会在地面放出蓝色魔法阵，然后在魔法阵周围施放闪电，这时要尽量离开魔法阵。



美杜莎（メデューサ）

比较简单的小型魔物，放出的魔法阵会在地上持续一段时间，碰到后会被附加减速效果，移动速度和攻击速度都会被大幅降低；冲刺攻击的速度不算快，攻击范围也不大，但被这招命中后会一段时间无法奔跑和回避；离美杜莎较近时，她会使用魔爆术，只要与其稍微拉开一点距离就不会被命中；飞到空中时会使用双龙波，带追踪属性，双龙波的持续时间较长，确保双龙都消失后再停止奔跑。总体来说美杜莎的几种攻击方式都躲起来都不难。



死神（リッチ）



这是核石怪霸者的弱化版，虽然是弱化版，但跟霸者一样难缠，瞬移后远距离的风刃斩速度很快，扇形三方向覆盖的范围也比较广，选择防御比较妥当；瞬移后的近距离连续4次斩击不容易回避，而且一旦被命中，之后的几次斩击也很难躲开，不过敌人使用这招的几率不算高，可以防御住硬抗过去。原地起跳放出风刃这招躲避起来很轻松，撞击带多段判定，并且还有一定的追踪属性，一定要算好距离再进行躲避。死神的招式比较丰富，攻击力也不俗，最关键的是几乎所有招式都会用到瞬移，远程职业不好拉开距离，近战职业在爆发时又会被瞬移打乱节奏，是个比较讨厌的敌人。

木灵



看上去很笨重，但实际上动作还比较敏捷，不怎么好对付的敌人。冲刺带一定追踪属性，准备动作不明显，起跑时速度较慢，但在很短的时间内就会完成加速，远距离时躲避起来比较困难，当HP较少时冲刺攻击后会追加双手捶地攻击；压地攻击的准备时间长，攻击范围不大，稍微拉开点距离就不会被命中，不过攻击力很高，一旦命中有致命的危险。木灵还有很小几率使用原地旋转攻击，只要不靠近就没有危险。

蝎子（セルケト）



攻击方式比较丰富的敌人，潜地后会在地底追踪玩家，处于玩家脚下时地面会摇动，这时就要立即跑开以免被攻击到，之后蝎子会在地面停留一段时间，此时是攻击的机会。地面上的攻击有冲刺挥击和尾部三连击，其中冲刺挥击躲避起来非常困难，蝎子的体型大，前爪的挥击范围也很广，而且这招攻击力很高，没有十足的把握能躲开的话还是选择防御吧；尾部三连击有两种情况，第一种情况是最后一击尾部戳地，之后地面会出现毒坑，第二种情况是最后一击尾部横扫攻击，攻击范围大，攻击力也不弱，一定要看准其行动方式再选择躲避还是防御。由于全身被坚硬的铠甲覆盖，因此只有等它从地底钻出来以及使用尾部戳地等招式时攻击露出来的尾部才能造成有效的伤害。对付这只大蝎子推荐装备雷属性魔法，它很容易中麻痹，可以一定程度加快讨伐它的步伐。

水灵（みずち）



比较简单的小型魔物，水灵腾空后会向前方三个方向发射毒液，这招只能攻击到中、远距离的目标，因此只要靠近她就没有危险；雷魔法的攻击范围不算大，而且有很明显的前兆，此时只要不靠近她就可以了，如果被此招命中会陷入麻痹状态；潜地后移动比较迅速，此时要注意小地图上她的位置，当她处于玩家正下方时立即回避就能躲开攻击；来回数次的冲刺攻击带多段判定，而且冲刺的方向没有预兆，躲避不及应该及时防御。

战乙女（スピカ）



这个魔物的物理攻击和魔法攻击都比较有威胁，魔法攻击为带追踪属性的小球，持续时间较长，需要花不少时间来进行躲避，如果不想浪费躲避的时间可以选择直接防御，这招的威力不大，吃几个魔法球不会造成致命的威胁；普通斩击躲避起来不困难，冲刺攻击带一定追踪属性，被这招攻击命中后一段时间无法奔跑和回避。冲刺攻击后战乙女会飞天，在空中会扔刀进行攻击，刀移动的速度较慢，可以轻松躲避，再次使用冲刺攻击后战乙女又会返回地面。

骨龙（スカルドラゴン）



作为大型魔物来说，骨龙的实力和它的外形完全不符。甩尾攻击虽然范围很大，但准备动作太多太明显，提前跑开就是，基本打不到人。骨龙自身带毒，弱点在腹部，不过毒雾也集中在腹部，近战职业想攻击腹部弱点是不大可能了，不过铳枪这种远程攻击性职业就非常开心了，瞄准腹部一阵狙击，等骨龙慢腾腾靠近的时候已经被打掉几百甚至上千的HP了，然后收枪换个地方接着狙击。骨龙的HP比僵尸龙少，威胁比僵尸龙小，但是经验却比僵尸龙高很多，是中期练级的首选怪。

魅魔（サキュバススレイブ）



魅魔打起来比较简单，除了会放出桃心攻击玩家外，几乎没有任何威胁，只是被桃心命中后会陷入魅了状态，每被桃心命中一次，玩家操作的按键就会顺时针转动一格，只要能熟悉变换后按键的操作模式，那这个异常状态就造不成任何异常效果了。魅魔的HP不多，而且喜欢到处跑，算是个非常弱的敌人了。

贵公子（フィンヴァラ）

最后一个核石怪骑士的弱化版，各种攻击方式都和该核石怪的防御形态差不多，当然他的盾牌在闪光时依旧是不能攻击的，否则一个反击下来可就得不偿失了。

文 阿鲁



TIO PLATO

RPG	英雄传说 零之轨迹 英雄传说 零の轨迹		
Falcom	2010年9月30日	日版	1人
6090日元	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上	

几年前，一款名叫《空之轨迹》的游戏让许多玩家认识了Falcom公司，让许多玩家知道了《英雄传说》这个系列，当"空轨三部曲"最终落下帷幕时，一个英雄的时代也被划上了完美的句号。就在大家满心期待新英雄的降临时，一部姐妹篇应运而生，《零之轨迹》，这款和《空之轨迹》拥有同一世界观的作品描述了另一个城市里的传奇故事，让大家再一次领略到平凡人们的不平凡生活。

英雄再临

体验平凡人的不平凡生活！

系统详解

按键操作

按键	非战斗	战斗
滑杆/十字键	移动	选择目标/移动
○	对话/攻击	确定
×	切换走/跑，长按为加速对话	取消
□	菜单	查看敌人详细情报
△	笔记本	S必杀技
L	切换队首角色	切换视角
R	查看小地图	切换视角
START	查看大地图	–

菜单解说

STATUS	查看角色状态，设置快捷S必杀技	
EQUIP	更换角色的装备和饰品	
ORBMENT	使用魔法及更换导力晶石	
	ARTS	使用魔法
	QUARTZ	更换导力晶石
ITEMS	查看、使用各种道具	
TACTICS	设置角色的排列顺序以及战斗时的站位	
SYSTEM	系统	
	SAVE	存档
	LOAD	读取存档
	DELETE	删除存档
	OPTION	游戏设置
	RECORD	查看已获得的实绩
	TITLE	返回标题画面

笔记本解说

上学的时候老师常说："好记性抵不过烂笔头"，这句话告诉了我们做笔记的重要性。在本作中，笔记也有着非常重要的作用，按住△键就会显示出笔记本的种类，然后配合方向键就可以选择想打开的笔记了。其中"调查手帐"和"料理手帐"在游戏中会经常用到。

调查手帐	游戏中流程的进度、任务的要点记录以及完成情况等都可以在"调查手帐"里查看，里面记录的内容非常详细，如果卡关了就打开来看看，基本就知道接下来要干什么、前往什么地方了。
战斗手帐	记录了每个迷宫的魔兽情报。
料理手帐	记录了已学会的菜谱，并且需要进入"料理手帐"才能进行料理。
钓鱼手帐	记录了钓鱼相关的详细内容。



角色各项数值和能力

名称	含义
HP	生命值，减到0时进入"战斗不能"状态
EP	魔法值，使用导力魔法就会消耗
CP	怒气值，使用技能时消耗
EXP	角色的总经验值
NEXT	升级所需经验值
STR	物理攻击力
DEF	物理防御力
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法防御力
SPD	行动速度
MOV	移动力
DEX	器用度，关系到角色的命中率
AGL	敏捷度，关系到角色的回避率
RNG	攻击范围



状态栏

图标	名称	效果
	毒	行动后受到小幅度伤害
	炎伤	行动后受到大幅度伤害
	冻结	行动不能，受到中幅度伤害
	封技	不能使用攻击、技能以及S必杀技
	封魔	不能使用魔法
	暗黑	器用度和敏捷度大幅下降
	睡眠	行动不能
	气绝	行动不能
	混乱	不分敌我进行攻击
	石化	行动不能，受到攻击时30%的几率即死
	透明	敌人的攻击必定会心一击
	物理防御	彻底防御一次物理攻击
	魔法反射	反射一次魔法攻击
	完全防御	防御一次物理或魔法攻击
	HP回复	每回合HP回复
	CP回复	每回合CP回复
	即死	受到攻击后战斗不能

※图标右下角的数字代表状态持续的回合数，其中还包括各种能力的上升和下降，由于都是对应的英文，一目了然，因此就不一一列举了。

战术导力器

这是沿用自《空之轨迹》的系统，本作的战术导力器一共有7个结晶孔，玩家需要开启结晶孔后，才能在上面装备对应的结晶回路。开启结晶孔或合成结晶回路只能在导力工房里进行操作，需要耗费玩家打倒魔兽时获得的各种属性的七曜石碎片。结晶孔可以两段开启，开启第二段的结晶孔后可以装备高级结晶回路，不过开启时对七曜石碎片的需求也非常多。

作成魔法

战术导力器对应的结晶孔都会有不同的颜色相连，不同的角色，战术导力器上的结晶孔位置和对应属性都有区别，每个结晶回路都有自己的属性值，只要这些由相同颜色连起来的结晶孔里放置的结晶回路的属性值加起来到达了某个魔法所需的属性值，那么该角色就能使用这个魔法。当然，结晶回路本身也有自己的能力，后期一些高级结晶回路的能力非常诱人。因此，如何协调所需魔法和能力的配置就是玩家最重要的选择了。所有魔法所对应的属性值可以在“搜查手帐”里的“リスト”选项中查看。

料理

前往クロスベル市的西通り的食材店会触发剧情，之后笔记本里就会开启“料理手帐”这个选项。和“《空之轨迹》系列”中的料理系统不同的是，本作不能靠吃下料理来学会配方。本作中的料理配方需要和特定的NPC对话或者调查书本才能够学会。学会料理配方之后打开料理手帐可选择同伴进行料理，料理结果一共有成功、大成功、预想外和失败四种，其中前三种结果会被记载在料理手帐中。这里将本作中所有料理配方获得方法以及前三种料理结果罗列出来。

配方	获得方法	名称	效果
龙老タンメン	港湾区拉面摊（第4章）	龙老タンメン（成功）	HP80%回复、STR+10%、DEF+10%
		霸王面（大成功）	HP80%回复、STR+25%、DEF+25%
		豪胆面（预想外）	CP+10、一定回合HP自动回复
药膳麻婆豆腐	龙老饭店前ルース处（终章）	药膳麻婆豆腐（成功）	HP40%回复、全异常状态解除
		药膳麻婆《黄龙》（大成功）	HP100%回复、全异常状态解除
		激辛麻婆《朱雀》（预想外）	HP10%回复，一定回合CP自动上升
猛虎炒饭	支线任务“鱼料理の食材求む！”的报酬（第2章）	猛虎炒饭（成功）	HP30%回复、解除封技・封魔状态
		白虎炒饭（大成功）	HP50%回复、解除封技・封魔状态
		お焦げ炒饭（预想外）	HP10%回复、解除封技・封魔状态
ジューシーステーキ	西通り公寓“ベルハイム”中的レイテ处(第1章)	ジューシーステーキ（成功）	HP30%回复、STR+25%
		极上ステーキ《雅》（大成功）	HP50%回复、STR+50%
		コロコロステーキ（预想外）	HP10%回复、MOV+5
特制ビーフシチュー	ウルスラ医科大学内的小卖部(第1章)	特制ビーフシチュー（成功）	HP30%回复、DEF+25%、解除冻结状态
		极上シチュー《熏》（大成功）	HP50%回复、DEF+25%、解除冻结状态
		サラサラシチュー（预想外）	HP10%回复、SPD+25%
たっぷり具泽山肉锅	ヘルガート门食堂（第2章）	たっぷり具泽山肉锅（成功）	HP40%回复、CP+40
		铁人锅《绚烂》（大成功）	HP50%回复、CP+80
		暗黑锅《勇气》（预想外）	CP+100或濒死
しっかり煮出し鱼锅	タングラム门食堂(第2章)	しっかり煮出し鱼锅（成功）	HP50%回复、CP+30
		贤人锅《缭乱》（大成功）	HP60%回复、CP+60
		暗黑锅《狂气》（预想外）	CP+200或CP+0且濒死
クリスピーフライ	调查钓公师团2F书架	クリスピーフライ（成功）	HP10%回复、解除战斗不能状态
		リザレクトフライ（大成功）	HP30%回复、解除战斗不能状态
		フィッシュダーツ（预想外）	直线攻击，30%战斗不能
田舍风オムライス	调查アルモリカ村酒场墙上的菜单	田舍风オムライス（成功）	HP20%回复、CP+10
		黄金卵饭《辉き》（大成功）	HP50%回复、CP+20、解除混乱状态
		ボムライス（预想外）	中圆攻击，50%混乱效果
会心カルボナーラ	アルモリカ村道具屋旁的民家(第2章)	会心カルボナーラ（成功）	HP20%回复、解除石化状态
		黄金卵面《煌き》（大成功）	HP50%回复、解除石化状态
		ニードルパスタ（预想外）	中圆攻击,50%石化效果
彩りトマトバーガー	ウルスラ医科大学内小卖店屋顶的护士(第4章)	彩りトマトバーガー（成功）	HP20%回复、CP+45
		キングバーガー（大成功）	HP40%回复、CP+95
		坚牢バーガー（预想外）	HP10%回复、DEF+50%
とろーりチーズピザ	ジオフロントBヨナ所在房间桌上的披萨(第2章之后)	とろーりチーズピザ（成功）	HP50%回复、CP+25
		クイーンピザ（大成功）	HP70%回复、CP+25
		身かわしピザ（预想外）	HP10%回复、回避率+50%
うきうきハムサンド	取得料理手帐时自动获得	うきうきハムサンド（成功）	HP20%回复、解除气绝・毒效果
		行乐サンド《相棒》（大成功）	HP30%回复、解除气绝・毒效果
		マジカルサンド（预想外）	HP10%回复、ATS+50%
真心ランチボックス	矿山町マインツ民家(第4章)	真心ランチボックス（成功）	HP40%回复、全异常状态解除
		爱情凝缩箱《お袋》（大成功）	HP80%回复、全异常状态解除
		仰天恶戏ボックス	中圆攻击，100%随机异常状态
浓厚クリームスープ	ルバーチェ商会中的书架(第4章)	浓厚クリームスープ（成功）	HP40%回复、解除能力低下状态
		フルムーンスープ（大成功）	HP60%回复、CP+20、解除能力低下状态
		リフレクトリキッド（预想外）	HP10%回复、获得魔法反射效果
熟成オニオンスープ	支线任务“求む创作料理！”的报酬(第4章)	熟成オニオンスープ（成功）	HP40%回复、解除睡眠・混乱・气绝状态
		クレセントスープ（大成功）	HP60%回复、解除睡眠・混乱・气绝状态
		ストロングリキッド（预想外）	HP10%回复、STR+25%、SPD+25%
スイートケーキ	マクダエル市长家的书架(第2章)	スイートケーキ（成功）	HP30%回复、ATS+25%
		绝果《白无垢》（大成功）	HP50%回复、ATS+25%、命中率+25%
		无心ケーキ（预想外）	HP10%回复、ATS+50%、命中率+50%
自家制卵プリン	第2章图书馆的书架(季刊・舌鼓)	自家制卵プリン（成功）	HP20%回复、ADF+25%
		绝果《黄热》（大成功）	HP40%回复、ADF+25%、回避率+25%
		忍耐プリン（预想外）	HP10%回复、ADF+50%、回避率+50%
スノージェラート	港湾区ジェラート屋(第3章最终日)	スノージェラート（成功）	HP20%回复、ATS+10%、ADF+10%、解除炎伤状态
		绝果《粉雪》（大成功）	HP40%回复、ATS+10%、ADF+10%、解除炎伤状态
		アダマスソリッド（预想外）	HP10%回复、获得物理完全防御效果
轻快ポップコーン	中央广场的摊位(第3章)	轻快ポップコーン（成功）	HP10%回复、SPD+25%、MOV+2
		绝果《浮云》（大成功）	HP20%回复、SPD+50%、MOV+5
		隐秘ポップコーン（预想外）	HP10%回复、获得隐身 果
凝缩バニラオレ	彩虹剧场前的摊位(序章)	凝缩バニラオレ（成功）	HP30%回复、解除暗黑状态
		シュプリームラテ（大成功）	HP40%回复、STR+20%、解除暗黑状态
		ホワイトリキッド（预想外）	HP20%回复、EP20%回复、解除暗黑状态
新鲜果实ジュース	图书馆前的摊位(第1章)	新鲜果实ジュース（成功）	HP20%回复、ATS+25%
		アルティマミックス（大成功）	HP40%回复、ATS+50%
		イエローリキッド（预想外）	EP20%回复、CP+10
重厚エスプレッソ	西通り面包店和厨房的モルジュ对话(第2章)	重厚エスプレッソ（成功）	HP20%回复、解除睡眠・混乱・气绝效果
		キル・ナイトメア（大成功）	HP40%回复、解除睡眠・混乱・气绝效果
		ダークリキッド（预想外）	HP10%回复、EP30%回复
シャイニーブルー	与里通り酒吧吧台上的女子对话(终章)	シャイニーブルー（成功）	HP50%回复、解除战斗不能状态
		秘水《月光蝶》（大成功）	HP100%回复、解除战斗不能状态
		ブルーリキッド（预想外）	EP50%回复

地藏菩萨

东通り往东クロスベル街道方向的出口处有一尊地藏菩萨，可以将大成功料理（无论是自己做出来的还是买的都行）供奉给他，供奉特定种类之后切换场景再来到这里调查地藏菩萨即可获得道具，不过其中有价值的只有最后的“日轮珠”而已。因为道具的获得跟供奉大成功料理的种类有关，因此可以等终章所有料理都学会后再专心制作各种大成功料理，并采用进出地藏菩萨旁的民家来快速切换场景。

次数	累计供奉数	报酬
第1次	2种	ティアの药
第2次	6种	ティアの药
第3次	11种	ティアの药
第4次	16种	ティアの药
第5次	22种	ティアの药
第6次	24种	日轮珠

喂猫

在特务支援课屋顶上可以发现黑猫コッペ，与其对话可以给它喂食，这样就可以从它那获得道具，所喂的食物对应的获得道具也是不一样的。包括间歇在内，玩家每章只能喂黑猫一次食物，以下列出食物对应的所获道具列表，方便玩家换取自己想要的道具。食物中的“ねこまんま”在料理失败的时候可以获得。如果从第1章开始就坚持每章喂猫，那么在终章再次喂它时可以得到强力结晶回路“双儿珠”（序章不强制要求喂）。

给予食物	获得道具	食物获得可能时期
ねこまんま	魔兽の鱼肉×3	序章～
スノーシュラブ	精神1	第1章～
アルモリカプナ	回避1	第1章～
オロショ	攻击1	第1章～
ロック	防御1	第1章～
カルプ	魔防1	第1章～
レイニー	EP1	第1章～
パールグラス	命中1	第1章～
グラトンパス	移动1	第1章～
イール	行动力1	第1章～
エーゼル	封魔の刃	第2章～
カサギシ	省EP1	第2章～
レインボウ	必杀	第2章～
トラード	妨害1	第2章～
サモーナ	机功	第2章～
バイパーヘッド	冻结の刃	第2章～
バイソンヘッド	炎伤の刃	第2章～
タイタン	暗黑の刃	第2章～
クインシザー	妨害2	第3章～
エレキイール	范围	第3章～
デモンタイタン	行动力3	第3章～
アークシュラブ	精神3	第3章～
ゴルドサモーナ	练气	第3章～
ノーブルカルプ	治愈	第3章～
サーペントヘッド	美臭	第3章～



钓鱼

钓鱼是“《空之轨迹》系列”的老传统了，本作中的钓鱼方法和《空之轨迹》一样，就连诀窍也一样，那就是比起看到感叹号图标出现时再拉竿，在听到“叮”的一声提示音时立刻按键拉竿钓到鱼的成功率要高得多，因此建议玩家在钓鱼环节中戴上耳机或者调大PSP的音量，这样钓鱼过程会轻松很多。钓鱼存在着段位设定，随着玩家钓起过的鱼的种类增加，钓师段位也会提高，每升到一个新的段位时会获得报酬作为奖励。

全钓竿获得方法

钓竿	获得方法
ノービスロッド	第1章アルモリカ村桥上钓鱼的人处
フェザータックル	第2章アルモリカ古道私有地的宝箱
竹竿	第3章主线剧情中必定获得
刚竿ホライズン	第3章古战场地下通路的宝箱
アクアウィザード	段位达到特级钓师时的报酬

钓师段位与报酬

段位名	条件	达到段位时的报酬
道乐钓り师	钓起过4种以上鱼类	麦わら帽子
生业钓り师	钓起过8种以上鱼类	脱兔
二级钓师	钓起过12种以上鱼类	幸运
一级钓师	钓起过16种以上鱼类	鱼饵商店开放（只有练り团子DX）
特级钓师	钓起过23种以上鱼类	アクアウィザード/鱼饵商店追加商品
钓圣	钓起过サーペントヘッド	钓圣の纹章

赌场

赌场位于クロスベル市的欢乐街，从第1章开始就可以进入了，里面的游戏都非常简单，熟悉规则后很快就可以赢得换取奖品的代币。而且代币也不贵，不想在赌博上浪费时间的玩家可以直接用钱买代币来换取奖品。

奖品名称	效果	代币数量	奖品交换时期
武道着	DEF+20，SPD+5	1000	第1章
にゃんだふるブーツ	DEF+5，MOV+2 回避率+10%	500	第1章
ダーツセット	ランディ房间的装饰品	1000	第1章
みつしぃぐるみ	DEF+2，MOV+1	200	第1章完成分支任务“憧れのみつしぃ”以后
アルティマミックス	HP40%回复，ATS+50%	600	第2章
にゃんだふるコス	DEF+40，回避率+10%，SPD+5	5000	第3章
铁下驮	DEF+55，MOV+1，SPD−5	3000	第3章
ロングバレル	RNG+1	1000	第3章
秘水《月光蝶》	HP100%回复，状态“战斗不能”解除	2500	第3章

任务

本作和《空之轨迹》一样主要通过完成任务来推进剧情，其中紧急任务关系到剧情的发展，而分支任务则可以选择性地做。本作接任务的地点在“特务支援课”的宿舍一楼，调查终端机然后选择“支援要请の确认”就可以看到当前已经出现的分支任务了。接受任务后可以在“调查手帐”里查看任务详情以及完成方法，大部分任务需要前往指定地点与委托人对话才能正式开始进行任务。当完成任务后还需要来到终端机处选择“本部に报告する”结算任务奖励，这样才算正式完成了任务。所有任务都有时效性，当故事的进程达到一定程度时，一些时效性短的任务就不能再完成了，由于完成任务关系到搜查官等级的提升和部分奖励物品的获得，因此最好完成所有分支任务后再推进主线剧情。

搜查官等级

在完成任务后，除了可以获得金钱和道具的奖励外，还可以获得DP点数的奖励，DP点数关系到搜查官的等级，当点数达到某个数值时，玩家的搜查官等级就会提升，等级提升后可以获得额外的奖励。

等级名称	必要DP	报酬
搜查官1st	376	月轮珠
搜查官2nd	324	パワードスーツ
搜查官3rd	294	ストレガーP
搜查官4th	269	宝瓶珠
搜查官5th	224	グラールロケット
搜查官6th	197	斗魂ベルト
搜查官7th	150	机功
搜查官8th	130	ジャスティスコイン
搜查官9th	110	必杀
搜查官10th	89	必胜ハチマキ
搜查官11th	70	耀脉
搜查官12th	56	スピリットバッジ
搜查官13th	41	情报
搜查官14th	16	ブレイブワッペン
搜查官15th	–	初期

成就系统

成就（实绩）是本作新加入的系统之一，其性质和X360游戏的成就以及PS3游戏的奖杯类似，当游戏中达成某项特殊的条件之后，画面右上方即会显示获得成就的通知。而与高清家用主机上类似的成就系统不同的是，本作中的成就还对应点数，利用这些点数玩家不仅可以开启一些游戏的附加要素，还可以购买二周目游戏时的继承要素，因此并不是单纯的摆设那么简单。

注意，黑之竞售会时三名同伴对应的成就可以采用事先存档然后再读档选择不同同伴来轻松获得。不过记得每拿到一个成就

后就新开一个存档位存盘，如不存盘成就是不会保留的。而“百万长者”则可以将手头的物品全部卖掉、将七耀石碎片（セピス）换钱凑齐足够的金钱拿到成就后再读档，这样手头的东西就不会浪费了。

成就名	点数	获得时期	条件
新米搜查官	50	序章	取得搜查手帐时自动获得
一流搜查官	100	终章	搜查官等级达到1ST
天眼の识者	100	二周目终章	战斗手帐的所有情报全部登录
市民のヒーロー	100	终章	完成所有支援要请（分支任务）
炎の料理人	100	终章	收集所有料理配方
クオーツコレクター	100	终章	收集所有结晶回路（クオーツ）
ブックコレクター	100	终章	收集全套书物《暗医者グレン》和《クロスベルタイムズ》
インテリアコレクター	50	第3章～	收集所有家具和导力器的装饰外壳
トレジャーハンター	100	二周目终章	打开所有的宝箱
爆钓王	100	第3章～	钓到所有的鱼
三ツ星シェフ	50	终章	制作所有的大成功料理
型破りシェフ	50	终章	制作所有的预想外料理（料理失败）
百万长者	100	序章～	所持金钱达到100万ミラ以上
继续の粋人	100	序章～	游戏时间达100小时以上
至高の剑	100	终章	制作出最强武器
无双の烈士	100	序章 ～	任意角色的等级达到50级以上
力战の勇士	50	序章～	战斗胜利次数达到100次以上
奋战の猛者	100	序章～	战斗胜利次数达到500次以上
历战の胜者	150	序章～	战斗胜利次数达到1000次以上
千讨の志士	100	序章～	消灭敌人数量达到2000单位以上
雷光一闪	50	序章～	先制攻击次数达到100次以上
超绝秘技	50	序章～	S必杀技的发动次数达到100次以上
百花迎击	50	第1章～	阻止中断敌人的魔法・技能驱动达100次以上
起死回生	50	序章～	战斗中陷入危机状态并绝地逢生
绚烂攻守	50	序章～	战术奖励值达到3.0以上
连战连破	50	第1章～	遇敌三连战并获得胜利
八头击灭	50	第1章～	同时打倒8个敌人
不倒の勇者	50	序章～	战斗中一次也没有战斗不能完成任意章节
勇往の狮子	50	序章～	战斗中一次也没有逃跑完成任意章节
孤高の搜查官	150	–	Normal以上难度下，通关时所有同伴等级在40级以下
腕利き搜查官	100	–	以Hard难度通关游戏
传说の搜查官	200	–	以Nightmare难度通关游戏
星の狩人	50	第4章	支线任务“星见の塔の手配魔兽”中打倒目标魔兽オーグヴィラージ
月の狩人	50	第4章	支线任务“月の僧院の手配魔兽”中打倒目标魔兽ビジョウ
太阳の狩人	50	第4章	支线任务“古战场の手配魔兽”中打倒目标魔兽ダークレジェンド
暗の狩人	50	二周目终章	二周目支线任务“ジオフロントの异变调查”中于隐藏迷宫中打倒BOSSレグナ・ヴリエル
踏み出す决意	50	序章	完成序章“特务支援课”
步み行く意志	50	第1章	完成第1章“神狼たちの午后”
振り切る迷い	50	第2章	完成第2章“金の太阳、银の月”
立ち向かう决意	50	第3章	完成第3章“クロスベル创立纪念祭”
追求への意志	50	第4章	完成第4章“忍び寄る睿智”
新たなる决意	50	终章	完成终章“クロスベルの一番长い日”
身分违いの恋	50	第3章	第3章最后参加黑之竞售会时选择与エリィ同行
世惯れぬ兄妹	50	第3章	第3章最后参加黑之竞售会时选择与ティオ同行
恶友の诱い	50	第3章	第3章最后参加黑之竞售会时选择与ランディ同行
エリィとの绊	50	终章	与エリィ好感度最高时获得
ティオとの绊	50	终章	与ティオ好感度最高时获得
ランディとの绊	50	终章	与ランディ好感度最高时获得

点数的使用与二周目继承

通关之后标题画面会追加EXTRA选项，在其中不仅可以查看到成就的获得情况，而且还可以用获得成就时奖励的点数来解禁一些要素，比如角色、CG的鉴赏等，另外还能购买二周目的继承要素。注意退出EXTRA选项时系统会强制自动存档，因此在消费点数时需谨慎，角色、CG等相关的鉴赏项目可以购买并欣赏后按HOME键退回到PSP的主界面，这样就可以绕开强制存档不消耗点数欣赏到相关内容，把点数消耗留给更实用的二周目继承要素了，但要注意“EVENT”项目在欣赏时就会自动存档因此该方法不适用。

解禁&继承要素	消耗点数	备注
CHARA	500	欣赏角色的插画
VISUAL	300	欣赏游戏过程中的CG
MOVIE	300	欣赏游戏中的动画
EVENT	200	欣赏“金の太阳、银の月”
MINIGAME	200	游玩赌场中的迷你游戏
引继ぎ：战斗手帐	100	继承怪物情报、战斗次数等战斗手帐的内容
引继ぎ：料理手帐	100	继承料理手帐的内容以及料理、食材
引继ぎ：钓り手帐	100	继承钓鱼手帐的内容，以及鱼、饵和钓竿
引继ぎ：ステータス	100	继承角色等级、数值和导力器强化状况
引继ぎ：ミラ・セピス	200	继承钱币（ミラ）、七耀石碎片（セピス）以及赌场代币
引继ぎ：武器	200	继承武器
引继ぎ：防具	200	继承防具
引继ぎ：アクセサリ	200	继承饰品
引继ぎ：クオーツ	200	继承结晶回路
引继ぎ：消费アイテム	200	继承包括改造素材在内的各种消费道具
引继ぎ：暗医者グレン	200	继承书物《暗医者グレン》
引继ぎ：コンビクラフト强化	200	强化角色合体技

书物收集

书物收集可以说是“《英雄传说》系列”的一个传统了，收集书物不仅可以让玩家阅读到额外的故事，还与最强武器的获得有关，而除此之外，本作的书物收集还关系到成就的获得。上辑的流程中已经提到了书物的收集方法，这里将它们单独列出来以提供更直观的参考。

收集完全部14卷《暗医者グレン》后，在终章和里通り的イメルダ对话可交换打造最强武器的道具“ゼムリアストーン”。注意一旦交换后14本书就将全部消失，因此如果追求成就的话，应该在获得书物收集相关成就之后再去交换，免得前功尽弃。

クロスベルタイムズ	
号数	获得方法
1	序章百货店1楼的杂货屋
2	第1章百货店1楼的杂货屋
3	第2章百货店1楼的杂货屋
号外	剧情中读取，无法入手
4	第3章百货店1楼的杂货屋
5	第3章最终日百货店1楼的杂货屋
6	间歇中百货店1楼的杂货屋
7	第4章百货店1楼的杂货屋
8	终章百货店1楼的杂货屋

暗医者グレン	
卷数	获得方法
1	序章与市立图书馆1楼坐着看书的男子对话可获得，另外在剧情上首次访问矿山町时也能从其商店中购买
2	第1章アルモリカ村询问完情报离开前去杂货屋与レオール老人对话，另外在剧情上首次访问矿山町时也能从其商店中购买
3	第1章在矿山町调查客房的桌子展开推理前，去村子右下的民家和躺在床上的受伤矿员マックス对话，另外在第2章西通り的タリーズ商店也能购买到
4	第2章在欢乐街见到市长后、或者第2日前往住宅区左下的市长家和2楼的管家对话两次
5	第2章第2日前往ベルガード门二阶与ブルード队员对话，另外在第3章西通り的タリーズ商店也能购买到
6	第3章第2日完成“准教授の搜索愿い”任务后，再次回中州与ペーター对话
7	第3章第3日和ティオ两人单独行动时，前往中央广场的餐厅2楼与ロバーツ主任对话
8	第3章第4日，完成“观光客の搜查愿い”任务后回市区警察局本部，在最左侧的房间中和セルゲイ对话
9	第3章最终日去ウルスラ医科大学男性职员宿舍和ベルダイン对话
10	第3章最后参加黑之竞售会和ワジ一起行动时，在拍卖台上与女仆ブレンダ对话，另外在间歇或第4章西通り的タリーズ商店也能买到
11	间歇或第4章西通り的タリーズ商店购买
12	第4章开始后和タングラム门的ソーニャ副司令对话两次
13	第4章第2日，完成支线任务“要人の搜索依赖”后，前往车站大厅与マッジス对话
14	第4章第3日，在旧市街的交换屋用5个“みっしぃぐるみ”交换



战斗相关

战斗选项解说

移动	控制角色站位
アーツ	使用导力魔法，需消耗EP
攻击	普通攻击，不同的角色攻击范围不同
クラフト	技能攻击，需消耗CP
道具	使用道具，回复料理以及攻击料理
退却	逃跑，可以看到当前战斗逃跑的成功率

遇敌

本作的敌人和《空之轨迹》一样在地图上是可见的，而且根据遇敌方式的不同，还会出现不同的效果。在野外或迷宫里按下○键可进行攻击，在未被魔物发现时攻击它们的背部可令其眩晕，如果被发现时也可以通过攻击让魔物暂时停止行动。当魔物眩晕后接触并进入战斗时将发动奇袭攻击，此时我方必定优先行动，前四次攻击附加1.5倍的额外奖励，并且进行一齐攻击的几率大增，如果只是从背部接触魔物进入战斗，就只触发优先行动；正面接触则没有任何优势；如果我方背部接触敌人，则敌人必定优先行动。只要队伍中的任意一人碰到魔物就会触发战斗，由于队伍几乎都是4人一起行动，因此在迷宫里前进时需要时刻注意队伍与魔物之间的距离。

关于CP

CP相当于角色的必杀槽，攻击敌人或受到攻击时都会增长，也可以通过在酒店休息或使用可回复CP的料理和药品来增加。角色使用技能攻击（クラフト）就会消耗CP，技能会随着角色等级的提升而增多。每个角色最多可以累积200点CP，只要CP超过了100点就可以使用华丽的S必杀技，S必杀技除了可以在角色行动时进行选择，还可以在非该角色行动时按下△键，并选择想使用S必杀技的角色，这样该角色就会无视行动顺序，立即使用必杀技。由于可以无视行动顺序，因此在对付BOSS时可以灵活运用。

支援行动

当队伍中的角色超过4人时，在战斗中，不在场的角色也会有自己的行动顺序，当轮到他们行动时就能进行支援行动了，虽然这些支援角色不够活跃，但活用这些角色的能力还是可以提高战斗效率的。

行动顺序中附加的额外奖励

图标	作用
	HP回复10%・50%
	EP回复10%・50%
	CP回复10%・50%
	攻击敌人能获得更多的曜晶片
	攻击、魔法、回复效果1.5倍
	物理攻击时，对手的行动力削减
	物理攻击时必定即死（有耐性除外）
	攻击、魔法完全防御
	2回行动
	一齐攻击

战斗评价

在战斗中达成了某些条件，战斗后会给予一定的评价，这些评价都附加经验值加成系数，而且可以叠加甚至重复获得，处理得当的话，可以获得这场战斗的2倍甚至更多的经验值。

名称	条件	加成点数
ファストアタック	先制/奇袭攻击	+0.05
チェインバトル	连续战斗	+0.5
トリプルカウンター	反击3次	+0.1
トリプルキャンセラー	打断敌人3次咏唱状态	+0.3
アイテムラヴァー	使用3回道具	+0.1
セブンラッシュ	我方成员连续行动7次	+0.1
ノーキュリア	异常状态自然回复3次	+0.05
オーバーキル	伤害为敌人残血的5倍以上	+0.1
アラウンドキル	同时达到4个以上敌人	+0.2
スピードキル	两次行动内结束战斗	+0.05
ノーダメージ	无伤获胜	+0.2
ノームーブ	不移动的情况下获胜	+0.2
リベンジャー	濒死状态下获胜	+0.1
サポートフィニッシュ	使用援护攻击结束战斗	+0.3

流程攻略





开始游戏后，映入眼帘的是通往地底的无尽的巨大纵穴，特务支援课的队长罗伊德（ロイド）正带着三名同伴正在为了解决某起事件而进行强制潜入调查。之后就要由玩家控制四人一路前，能走的只有一条路，一直前进到最深处就会发生剧情，之后游戏便正式拉开了序幕。

序章 特务支援课

疾驰的列车上，罗伊德从梦中醒来，轨道的前方等待他的是阔别三年之久的故乡——克洛斯贝尔（クロスベル）。罗伊德发现如车上的老人们说的那样，这里和三年前相比发生了很大的变化，城市里新开了很多商店，甚至包括了经营导力的设施。虽然旅途疲劳，但当务之急还是先去警察局本部报到，第一天就职迟到了可不好。罗伊德所在的部门叫做特务支援课，虽然他在警察学校获得了搜查官的资格，但其实对于这个部门，罗伊德自己也不是很清楚其具体性质。

可自由行动后，前往警察局本部的前台对话报到，不过受理小姐却表示今天没有收到会有新人来报到的通知，甚至根本不知道特务支援课这个部门。就在这时，门外传来了一个男人的声音。走进来的是塞尔盖（セルゲイ）警部，一个下巴上留着一撮小胡子的慵懒大叔，他表示罗伊德是他的新人。特务支援课是一个新成立的部门，塞尔盖大叔表示现在报到还太早，所以先带罗伊德去认识一下其他同伴。来到会议室，其他三名同伴已经等候在此，罗伊德是这个小组中最后报道的一名成员。同伴们纷纷自我介绍，其中红头发、有点色色的青年名叫郎迪（ランディ）；银色头发的少女名叫艾莉（エリィ），他和罗伊德一样是克洛斯贝尔人；年纪最小的蓝发是来自雷曼（レマン）自治州的少女缇欧（ティオ）。



ジオフロントの探索

剧情结束后开始第一个迷宫的探索，一路前进会发生几场教学战，可以学习遇敌方式、普通攻击、魔法、必杀技、S必杀技等，如果之前玩过“《空之轨迹》系列”那么就算跳过这个步骤也不要紧，因为战斗系统大同小异。

沿着道路一直前进，有个房间中会发现通往地面的梯子，不过目前还无法使用，因此先从右边的道路前进，启动升降梯后来到下层。左走可以在宝箱中找到各属性的七耀石碎片（セピス）各20个，右边的门则可以继续前进发生剧情。此时听到孩子的哭泣声，从一旁的通风管道中进去，走几步就可以发现困在里面的男孩昂利（アンリ），对话时选择“男の子と一緒にもう一人の子を捜す”可以获得额外DP。注意，同行的保护对象如果死亡，就会立即Game Over。离开此房间前可以再回通风管道取得宝箱中的饰品“フレイムジッポ－”。离开房间后继续前进就会来到回复装置处，休息一下存个盘，前面是BOSS战。



和昂利一起进入这里的小伙伴隆（リュウ）已经被魔兽所包围，此时选择“そのまま魔物の背后に突っ込む”可以先制攻击。和《空之轨迹》一样，事先最好能蓄够CP槽，这样进入战斗后发动S必杀技可以轻松完成战斗。如果战斗中隆没有受到伤害则有DP加成。隆得救后一开始还以为罗伊德等人是工会的游击士，但当听到他们其实是警察局的人时便露出了失望之色。因为在他以前的印象中，警察就是胆小怕事、怕麻烦的代名词，远没游击士值得信赖。谈话间，郎迪突然大叫一声提醒大家，话音未落，上方跳下来一只巨大的怪物，以众人目前的实力和装备显然无法击败它，为了保全大家，队长罗伊德想舍身留下来掩护，让其他人带着孩子先离开。正在大家不知所措时，一名英姿飒爽的蓝发中年大叔出现在大家眼前，他从上方迅速跃下，一刀就把魔物切成两块。孩子们见状，马上围到了他身边，这位叫做阿里欧斯（アリオス）的大叔看来是孩子们熟识的人。这时罗伊德猛地想起来，他就是《克洛斯贝尔时报》上经常报道的大英雄，有着“风之剑圣”之称的A级游击士。

走出迷宫后，时报的年轻女记者格蕾丝（グレイス）马上就围着阿里欧斯做起了独家采访，罗伊德等人完全成了陪衬，幸好阿里欧斯为罗伊德等人说话，才让他们也有了露脸的机会。此时芙琅打来电话，让罗伊德等人尽快赶回警察局，副局长有事在找他们。回到警察局后副局长居然对罗伊德等人大发雷霆，原因是他们多管闲事吃力不讨好地去做与任务无关的事情，还被游击士抢了风头。一怒之下，他竟然说特务支援课是个没有前途的部门，撑不了半年铁定解散，让罗伊德等人赶紧辞职寻找新的出路。

离开副局长办公室时，塞尔盖打来电话表示给众人安排了住处。在众人的追问下，塞尔盖表示特务支援课的性质的确是有些接近于游击士，由于以阿里欧斯为首的游击士们表现出色深入民心，因此警察局在群众心目中的形象越来越薄弱，设置特务支援课的目的就是为了能够让警察局也能满足一般群众的诉求，而他们的职责也许只是一些鸡毛蒜皮的小事。向罗伊德等人说清楚之后，塞尔盖给他们一晚上的考虑时间，如果他们不想留在支援课，那他会尊重他们的意见。



可以自由行动后，操作罗伊德前往各个房间和其他同伴对话，注意缇欧在一楼大厅，而前往顶楼则可以观看夜景。出门则可以发生和孩子们的剧情，昂利和孩子们的感谢让罗伊德对自己的未来不再迷惘。

当塞尔盖把四人叫到办公室问他们的去留，罗伊和其他三人一样选择了留在特务支援课，虽然以他在搜查官考试中出色的成绩，完全可以去更有前途的部门。塞尔盖宣布今天给大家放一天假，算作是地狱般的忙碌之前最后的闲暇。该段剧情结束后可获得1000ミラ。之后是一段回忆，罗伊德回忆起了自己殉职的哥哥。镜头回到会议室，塞尔盖向大家讲述搜查手帐的具体作用，其中不仅记载了作为主线的搜查任务，还记载了支线任务“支援要请”的内容。调查旁边的导力终端可以接到新任务“支援要请の补足说明”。

支援要请の补足说明

首先在市区转转，熟悉一下各个设施，各个区域都可以去看看，像武器商会、导力商店（オーバルストア）、百货店等商店都值得一去，另外还有东通り的游击士协会、行政区的市立图书馆等，转了一圈后回警察局本部。

一些收集要素可以顺便完成完成：与市立图书馆1楼坐着看书的男子对话可得到《暗医者グレン 1巻》；在百货店1楼可买到《クロスベルタイムズ①》；在西通り的面包店和オスカ-对话可以得到“料理手帐”并学会料理“うきうきハムサンド”；西通り的ヴィラ・レザン1楼楼梯后方可前往屋外，宝箱中有结晶回路“鹰目”；旧市街地图左侧地面写上EXIT的场所左下方可以来到旁边的建筑2楼，宝箱中获得“フラワーバンブス”。

回到特务支援课的终端处，选择“本部に報告する”即可报告任务，获取报酬。同时新的支线任务也更新了，不妨先将它们完成，而标注为紧急的任务完成后会推进剧情发展。

支线任务 纷失物の搜索愿い

报酬：1000ミラ、DP3

先去欢乐街的ホテル・ミレニアム和2楼房间中的青年トロント对话接取任务，之后去中央广场的百货店与受付小姐对话得到“男物の财布”；与东通り户外卖鱼的マルチ对话得到“土产物の小包”；与港湾区推车店铺旁的男子オーゼル对话获得情报，之后与附近行走的金发女子ク－ニャ对话得到“共和国行きのチケット”。最后回ホテル・ミレニアム和トロント对话完成任务。

支线任务 不在住户の确认依赖

报酬：1000ミラ、DP3

先去行政区的市政厅（市厅舍）与受付小姐对话接取任务，一共要调查三处空房，分别是：住宅街靠近欢乐街出口处的住所；与东通り钓公师团的セルダン支部长对话获得情报，然后去游击士协会左侧建筑的2楼调查左侧的房间；旧市街中央上方ロータスハイツ2楼左侧的房间。三处全部调查完毕后回市厅舍与受付小姐对话完成任务。

支线任务 ジオフロントA1区画の手配魔兽

报酬：1500ミラ、DP5

从站前通り区域进入之前挑战过的ジオフロント，在之前救隆的房间会碰到目标魔物メガロバット。除了BOSS本体外，其周围还有四只蝙蝠杂鱼，等它们靠近后可以用郎迪的大范围的S必杀技“クリムゾンゲイル”集中消灭。杂兵消灭后可对BOSS本体进行集中攻击，建议先对其使用缇欧的技能“アナライザー”降低其能力。事先最好蓄够发动一次S必杀技的CP，尤其是艾莉的S必杀技全体回复技能，这样就算在BOSS的范围攻击“ファットブレス”发动后我方HP所剩无几时也不用担心。战斗胜利后获得结晶回路“探知”，深处的门解锁，出门后调查右侧的升降梯可回到入口处。

喧哗の仲裁

回到地面后接到了塞尔盖的电话，他为众人安排了紧急搜查任务，任务的内容是前去旧市街，听说那里有两组不良集团在对峙。选择“まず搜查手帐を见せる”表明身分，但由于警察在市民心目中薄弱的地位，导致两队人马根本就不屑理会，最后甚至还将矛头转向了罗伊德等人。战斗中要面对的是四人的杂兵战，难度不高。战斗结束后两方的老大出面，他们表示现在可以暂时撤退停止争斗，但双方回去后会进行更周全的准备，旨在彻底击溃对方。两个团体的人退去后，同伴们建议要不要联系警察局本部，但队长罗伊德则果断表示不想依靠支援（选择“本部の应援は赖めない”）。他认为两个组织间肯定有更深层次的矛盾原因，如果不找到这一点就无法真正平息斗争。接下来对两个组织的基地进行调查收集情报。

先去场景左下以前不能进入的圣约（テスタメンツ）的基地トリニティ，从头目瓦吉（ワジ）处得知该组织有名成员前两天遭人暗算，从伤势（袭われたメンバーの伤迹）来看，其伤口上





除了有被扑打的痕迹外还有尖刺扎过的痕迹，这与军刀蛇（サーベルバイパー）的成员们用的带钉的狼牙棒的攻击所造成的伤痕一致，所以他们才认定是对方组织的人暗中偷袭了。临走前建议与基地内的所有不良进行对话。

接着再去场景右侧的军刀蛇的基地，进去后会有一场和组织老大瓦尔特（ヴァルト）的单挑战。将BOSS的HP降低到一定程度即可结束战斗，如果打败他则可以得到DP加成。战斗结束后，瓦尔特表示5天前组内的成员遭受了不明袭击，是被人从远处用石头砸中的，这种攻击手法一看就是圣约组的，因此他才对对方怀恨在心。

通过打听情报，大家很快就意识到事情的蹊跷，这时，报社的格蕾丝出现，她暗示愿意和大家交换手头掌握的情报，邀请众人前往东通り的龙老饭店参加宴会。格蕾丝表示，黑手党组织鲁巴切（ルバーチェ）商会最近行迹可疑，半个月前，组织成员们就像掩人耳目般乔装打扮在旧市街徘徊。他们和两个不良队伍之间有什么联系呢？剧情完了之后记得再去找不良们对话，有DP加成。

隐藏支线任务 ミシェルの挑战状

报酬：500ミラ、DP3（+2）

前去游击士协会与米歇尔（ミシェル）对话，回答问题，答案依次是：约50年前、C・エプスタイン博士、七耀石の欠片、黄金の军马、ヴェルヌ社、七耀教会、典礼省、レマン自治州、怪盗B、不战条约。全部问题回答正确可获得DP加成，获得结晶回路“行动力1”。

返回支援课，在塞尔盖课长的房间里向他说明了调查的情况。不过塞尔盖表示他不参与事件的讨论，一切的调查交由罗伊德等人自行判断，不过他还是给了大家一点提示，建议他们前去格里姆伍德（グリムウッド）法律事务所向伊万（イアン）律师询问情况。前往西通り的法律事务所，从伊万处得知最近出现了一个名叫“黑月”的和鲁巴切对抗的组织，这似乎是个在卡鲁巴德（カルバード）共和国的东方人街中势力最大的组织。

回到支援课后立即召开会议，经推理，罗伊德认为两个不良集团的偷袭事件应该出自第三方势力之手，而罪魁祸首就是黑月的存在（选择“黑月の存在”）。为了对抗黑月，鲁巴切渴望增强兵力，因此他们才设计让两个不良集团产生矛盾，以拉拢其人马。

在推理出了结果之后，罗伊德将瓦吉和瓦尔特约了出来，告诉了他们自己的想法。果不其然，两人都表示早在一个月前，鲁巴切就已经前去劝说他们，这更证明了推理的正确性。之后，众人协力设下诱饵引出了鲁巴切的人，这里会发生一场杂兵战，虽然最终还是让黑手党给逃掉了，但两组不良之间的危机也解除了。

第一章 神狼们的午后（神狼たちの午后）

四人正坐在会议室等待塞尔盖和他们开晨会，不过迟到的塞尔盖却直接取消了晨会，表示有特别任务安排给大家。不过他并不知道具体内容。来到警察局本部后，等待众人的是警备队的女副司令索尼娅（ソーニャ），她也是郎迪之前在警备队中的直接上司。她给众人安排的是魔兽被害调查相关任务。自治州各地接连发生被狼型魔兽袭击的遇害事件。而对于索尼娅的女跟班，罗伊德则有种似曾相识的感觉。

经过讨论，罗伊德决定从“搜查”的角度来对此次魔兽袭击进行调查。第一站前往最初遇害的アルモリカ村。之前可以先在克洛斯贝尔进行一些准备，收集一些东西。前往百货店可以买到《クロスベルタイムズ②》。武器店的装备每章开始都会更新，而导力商店里左边的接待小姐处可以用钱来交换每个角色导力器的图案（オーブメントのカバー）。与行政区广场中经营果汁铺的男子对话可以学会料理“新鲜果实ジュース”。与西通り左下公寓ベルハイム最右侧房间的女子对话学会料理“ジューシーステーキ”。与东通り钓公师团右边民家中的パーラ妇人对话获得家具“レモネード”。旧市街新开了两家商店，左侧的ナインヴァリ可进行物物交换，而右侧的ギヨーム工房则可改造武器。



支线任务 延滞本の回收

报酬：1000ミラ、DP3

与行政区图书馆的管理员对话接取任务，前往三处回收还未归还的图书。与西通り左下公寓ベルハイム最左侧房间中的パンセ对话获得《铁道マニアのススメ》；与东通り左侧公寓アカシア庄1F右侧房间的クラリス对话回收《マルクと深き森の魔女・上》；与警察局本部自动售货机前的レイモンド对话回收《大陆を动かした美人たち》。三本书全部回收完毕后与图书管理员对话完成任务。

支线任务 食材集めの依頼

报酬：1500ミラ、DP3（+3）

与西通り面包店的オスカー对话接取任务，目标是获得4个“魔兽の鱼肉”和3个“魔兽の卵”。与左侧的女孩ベネット对话她会要求帮助她再收集两个“魔兽の卵”，完成她的请求可获得3点额外DP。素材可通过在野外打倒魔物获得，记得要分别将素材交给两人。

支线任务 新サービスの运用协力

报酬：1000ミラ、DP3

与IBC的ランフィ对话接受任务，将7种属性的七耀石碎片各30个在她那里换钱即可完成任务。该任务完成之后可以得到一些回复道具，另外之后在IBC用七耀石碎片换钱的话会比其他地方更优惠。

魔兽被害の调查

前往东クロスベル街道，不过导力巴士刚刚开走，因此众人决定步行前往，顺便欣赏沿途的风景。地面上有时会发现闪光点，调查的话可以得到七耀石碎片、回复道具等物品。途中有些怪物会掉落支线任务需要的道具“魔兽の卵”。在第一个分歧点处往左边走，可通过漫长的古道到达アルモリカ村。

在村中可以先搜刮一下，村子右上方的屋子里有结晶回路“省EP1”，调查宿屋右上角的看板可以学会料理“田舍风オムライス”。在村子的最北方的村长家见村长询问情况，3个礼拜前的新月之夜，村子里来了一群魔兽破坏了这里的农作物，每户人家的家畜、果实和小麦等农作物都遭了殃，因为当时人们都在睡觉，所以没有目击者，从第二天早上的足迹来看，应该是狼形魔兽的脚印。在罗伊德等人造访村长家之前，克洛斯贝尔的贸易商哈罗尔德（ハロルド）也来过这里，他已经和村子有着数年交易，在听说村子被害的事情后，愿意提高交易额。村长问起了罗伊德等人是否听说过“神狼”这个词，众人纷纷摇头。神狼是很久以前栖息在克洛斯贝尔地区的兽类，身体被纯白的毛皮所覆盖。根据古老的传说，神狼们不是一般的魔兽，而是女神派遣的圣兽。在以前那个以血来清洗血战的战乱大地，在守望着人类的愚昧的同时，有时又忽然会帮助无力的人们。最近几年，克洛斯贝尔在帝国和共和国的双重影响下贸易得以飞速发展，但是神狼们也失去了踪影。所以村长怀疑，会不会是神狼又回来了，这次被害只是它们给人类敲响的警钟，让人们在高速发展之余不要忘记过去。

之后村长建议去问问村民们的意见，和村子里的所有人对话即可，在桥上和コパン对话可以得到钓竿“ノービスロッド”、部分鱼饵以及钓り手帐。全部对话完毕后会发生剧情，众人并未得到预想中那么多有用的消息。

调查巴士站牌发生剧情，缇欧表示自己似乎听到了远处的狼叫声，但用感应器又感应不到，所以怀疑是自己的心理作用。离发车还要等30分钟，此时贸易商哈罗尔德表示可以用自己的私家车顺道载罗伊德等人回市区，临别前还把市区内的地图送给了罗伊德，这样只要在市区内按START就会打开市区全体地图，玩家可以方便地选择要去市区的哪块区域并直接切换到那里，在市区地图画面中再按一次START则是自治州地图。

隐藏支线任务 子猫の饲い主探し

报酬：500ミラ、DP5

注意，因为剧情需要该隐藏支线任务无法使用地区切换功能。先和西通り左下公寓ベルハイム中间房间里的孩子们对话接收任务，然后去住宅街左下第一幢住宅和サニータ对话。与ベルハイム左边房间的パンセ对话、西通り上方的ダリーズ商店的モモ对话、法律事务所的ピート对话、住宅街贸易商的儿子コリン、住宅街左下的住宅、住宅街左上的サニータ对话。

魔兽被害の调查②

从驿前通り区域的出口前往市区南口，调查站牌发生剧情。原本应该10分钟之后就到的导力车却迟迟没有来，众人以为车出了故障，于是这次依然只能用双脚走去目的地，在途中却发现巴士被魔兽袭击，此时会与两只ゴーディアン发生战斗。这场战斗难度较高，因为两只ゴーディアン本身的能力很强且HP很高，普通攻击就能给我方造成200以上的伤害，蓄力后的范围身体压击更是能造成500左右的伤害，另外它们还会不停召唤杂兵。建议一开始HP就要保持得较高，另外CP最好能蓄满，然后用“アナライザー”降低它们的能力后再逐渐削减单个的HP，等BOSS和杂兵聚集在一起的时候用大范围的S必杀技。中途有一次发动合体攻击的机会，一定要调整好行动顺序，不要错过。

战斗结束后又有大量魔兽出现，正在危机时刻，艾斯特尔和约书亚出现，一个合体技就轻松解决了这批敌人。司机表示问题是由结晶回路接触不良导致的，想要修理需要花点时间，但约书亚表示自己应该可以搞定。于是支援课成员们把这里交给两位游击士，自己则赶去医院进行调查。



途中有魔物的宝箱中，调查之后会有8只バックラッシュ出现，将它们引到一起用范围S必杀技（比如缇欧的“エーテルバスター”）一次性消灭，就可以得到成就“八头击灭”。另外，这种敌人会掉落支线任务中所要求的“魔兽の鱼肉”。

来到圣ウルスラ医科大学后可先去左边的レクチェ与キルシュ寮长对话学会料理“特制ビーフシチュー”。前去医院和接待小姐





对话，在罗伊德的要求下，塞希尔前来接待大家并向大家描述了被害的经过。一周前的夜里，在这里做实习医生的立顿（リットン）遭到了魔兽的袭击，他是在病栋的楼顶遇袭的。之后塞希尔本人带众人前往病栋的2楼听取消息。先去医院直接问受袭击的被害人，他表示自己只记得在屋顶听到了魔兽的叫声，但不否定在其他地方遇袭后被移到屋顶阳台的可能性。前去3楼的屋顶阳台调查，分别调查那些带



叹号的地方：屋顶右边的栅栏、上面的栅栏、桥梁处的栅栏，阳台上晒衣服旁边的栅栏，再回2楼，去2楼阳台处调查木箱，会发现上面有魔兽的脚印，推测它们可能是从北边的密林入侵，然后通过木箱移动到屋顶的。调查完毕后前去2楼的护士站和护士フィリア对话，之后再去3楼最深处的病房（304）发生剧情。病房里住着一个名叫水滴（シズク）的女孩，而她的父亲正是大名鼎鼎的阿里欧斯。水滴表示自己听到了惨叫声以及魔兽的呼吸、动作声以及和轻轻的吹奏声。医院推测魔兽是从2楼阳台侵入的，因此筑高了栅栏。调查得差不多了就先回市区，直接调查巴士站牌就可以坐巴士回去。

第二天一大早接到塞尔盖电话。索尼娅副司令造访了支援课，她表示目前魔兽正体还不明朗，而被害情况都不算太严重，所以矿山町方面今天早上完全撤除了警备。索尼娅将身边的诺埃尔（ノエル）曹长介绍给众人，原来她是警察局本部的芙琅的姐姐，难怪之前罗伊德觉得看上去那么眼熟。接下来再去调查矿山町方面的事件，从住宅街北侧的出口可前往マインツ矿山町。走之前记得调查终端，有4个新支线，由于期限较短，因此建议做完了再去。

支线任务 临检官辅佐求ム

报酬：2000ミラ、DP3（+2）

前去驿前通り区域的车站内，与2楼的临检官クワトロ对话接受任务，帮助其完成入国列车人员的临时检查。从楼下右侧的2号线入口前往2号线月台，再次与クワトロ对话。进入车厢与里面的所有人对话，调查其是否有入国申请书。全部对话完毕后再与左排中央的男孩对话，之后再与右侧的男子对话可获得2点附加DP。

支线任务 废アパートの魔兽驱除要请

报酬：2500ミラ、DP4

与里通り的イメルダ夫人对话接取任务，获得メゾン・イメルダの。前往旧市街原本关闭的メゾン・イメルダ，将里面的敌人全部消灭，离开时会发生剧情。前往深处原本被箱子挡住的口，在最深处的房间中会碰到ヴァルド并与他一起参加BOSS战，此战如果ヴァルド死亡也会Game Over。

支线任务 マインツ山道の手配魔兽

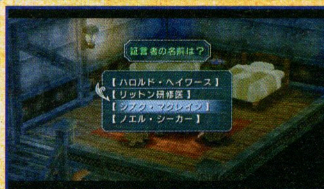
报酬：2000ミラ、DP4

目标敌人在マインツ山道，分支路口往东前进即可碰到。战斗惟一要注意的是敌人会暗黑攻击，建议事先去武器商会买人头份的“ルミナスグラス”并且都装备上，这样就可以高枕无忧了。

隐藏支线任务 憧れのみっしぃ

报酬：500ミラ、DP5

先去东通り的龙老饭店和客房中的老人ラルス对话，再去欢乐街的赌场交换的奖品中就会出现“みっしぃ人形”，用200个代币交换即可换到。如果嫌麻烦可以直接花1000ミラ买200个代币。将“みっしぃ人形”交给ラルス即可完成任务。



先前往町长家，调查门之后发现他正在和人谈话，之后先去镇上打探一下消息，和所有人对话完毕后前往町长家附近会发生剧情，发现与町长谈话的人竟然是鲁巴切黑手党的人，而镇口的高级车也是他们的。来到镇长家，镇长表示黑手党想趁着警备队撤退，让自己组织的人进驻村子作为这里的保镖，目的是为了获得七耀石的独占交易权。

之后的推理环节中依次选择“魔兽の目的”、“？”、“狼の身体能力”、“黑い狼たち”、“各地の被害”、“シズク・マクレイン”。经过推理，得出的结论为发动袭击的黑狼是由人在操纵，他们为了获得压倒黑月的实力，所以通过一系列实战测试魔兽，而村口的黑车很有可能就是运输它们的工具。看来这几起被害事件的幕后黑手正是鲁巴切。

罗伊德等人推测这帮人晚上还会行动，于是准备等到晚上再出动，打他们一个措手不及。调查客房的桌子可以推进剧情，在这之前可先去右下的民家和躺在床上的受伤的矿员マックス对话获得《暗医者グレン 3卷》。另外，与原本无法进入的矿山前与男子对话后还可以进入矿山。

深夜，正如预想的那样狼型魔兽出现了，第一战要与3只狼型魔兽进行战斗，战斗胜利后一路追赶它们，果然发现它们是往黑车方向去的，它们正是黑手党培育的军用犬，这里会发生第二场战斗，敌人除了3条军用犬之外，还有两名黑手党成员。虽然获得了战斗的胜利，但卑鄙的黑手党却放出了更多军用犬，正当形势扭转自时，之前遇到的白狼带着同胞们成群出现，在它们具有震慑力的咆哮下，那些冒牌货军用犬害怕得无法动弹，黑手党们也被众人顺利地逮捕了。



魔兽被害の调查③

从住宅街北侧的出口出来后缇欧再次远远听到了叫声，她提高了感应器的功率，大家都听到果然有叫声从山道方面远远传来。在后面有巴士站牌的某个场景可以看到该区域第一个有魔兽的宝箱，注意里面的魔兽等级高达35，还是等以后再来回收这个宝箱吧。



在该区域的分叉路口先往右边走可前往ローゼンベルク工房，听说里面住着很了不起的天才人



形师。不过人形师似乎不在，众人在工房门前遇到一位紫色头发的女孩，她是前作的人气角色莲（レン）。另外，途中可遇见支线任务中需要讨伐的魔兽。

回分支路口往矿山町方向继续前进。穿过隧道后众人终于发现了白狼，但是从它身上却感觉不到敌意，相反，它还提示大家解决问题的关键就在前方。罗伊德推测这匹白狼和之前的调查的被害事件的狼形魔兽的身分应该不重合，这从毛色和叫声都可以判断，这里的选项选“その两方”。

在矿山町マインツ的入口附近看到了帝国生产的特殊搬运车。



第二章 金之太阳、银之月（金の太阳、银の月）

时间很快就到了克洛斯贝尔创立纪念祭前夕，为了庆祝这一时刻，彩虹剧团（剧团アルカンシェル）准备演出新剧《金之太阳、银之月》。而塞希尔也托自己的好友，同时也是剧团的大明星伊莉娅（イリア）准备了两张头等票，想找罗伊德一起去看。

本章一开始支援课没有特别的事情安排，调查终端会有紧急任务和3个支线任务。另外，从本章开始，缇欧可使用技能在战斗中能召唤银狼查特（ツァイト）了，召唤出来的银狼会和援护角色一样在行动槽上排序，轮到其行动时它会自动进行一次进攻。执行任务之前可以先去西通り面包店和厨房的モルジュ对话，学会料理“重厚エスプレッソ”。行政区图书馆1楼台阶下的书架可以学会料理“自家制卵プリン”。另外，导力巴士可以自由运用了，今后只要调查巴士站牌就可以快速移动到目的地。

前往タングラム门不仅可以完成支线，与这里的厨师ティマス对话两次还能学会料理“しっかり煮出し鱼锅”，从2楼出去外面的宝箱中可以得到“ソルジャースーツ”。西クロスベル街道的巴士暂时无法使用，要先解决掉支线任务中的大型魔物才行。在ベルガード门和厨房的ステラ对话两次学会料理“たっぷり具泽山肉锅”，从2楼出去的宝箱中可以得到“アイアンレギンス”。

支线任务 エニグマの实践テスト

报酬：1500ミラ、天秤珠

先去导力商店和ウェンディ对话接任务，在任意战斗中使用魔法“ホロウスフィア”（幻5、水3、风3可组合出），之后再和ウェンディ即可完成任务。

支线任务 警备队演习への参加要请

报酬：3000ミラ、DP4(+3)

前往タングラム门，与2楼的ソーニャ副司令对话接取任务，帮助新兵进行演习。一共要进行两场战斗，第一场是4个杂兵，第二场除了4个杂兵外还有ノエル曹长，对付杂兵只要用郎迪17级学会的必杀技“クラッシュボム”令他们陷入暗黑状态就没有威胁了。

支线任务 西クロスベル街道の手配魔兽

报酬：2000ミラ、DP4

沿着西クロスベル街道方向一直前进，在路中间就会遇到目标敌人。敌人一共有3只。消灭之后不仅可以完成任务，原本无法通行的西クロスベル街道的巴士也可以再次通行。

古道私有地の魔兽退治

アルモリカ村私有地遭到了魔兽的袭击，罗伊德等人奉命前去调查。此时与村中道具店右侧民家中的アンジェ对话可以学会料理“会心カルボナーラ”。与村长对话可获得私有地的钥匙，坐巴士前往停留所（三叉路），往北走用钥匙打开之前挡住的门就可以进入私有地。注意这里的魔兽会气绝攻击，而且每场战斗敌人数量很多，所以战斗持续时间较长。战斗胜利后可以直接选择回到村子。

胁迫状の调查

刚刚回到市区就接到了芙琅的电话，回到特务搜查课发现来访者是个叫莉莎（リーシャ）的蓝发少女。莉莎是彩虹剧团的新人，将和大明星——“炎之舞姬”伊莉娅一起在剧团的新剧中分别饰演月亮公主和太阳公主。可就在一个礼拜前，伊莉娅却收到了一封没有署真名的恐吓信，但她怕引起不必要的麻烦，没有把事情声张，而且来寻找特务支援课求助。

来到欢乐街的彩虹剧团进行调查，伊莉娅将那封恐吓信交给了众人，上面赫然写道：中止新作公演，否则炎之舞姬将有悲剧降临。署名为“银”。伊莉娅实在想不到自己有得罪过什么人，如果实在要说，那也是前几天对鲁巴切商会的马尔科尼（マルコーニ）会长出言不逊了。前往里通り的鲁巴切商会大楼，商会的高层加西亚（ガルシア）接待了大家，起初他表示这肯定是有人恶作剧，而且会长也没把那天的事情放在心上，但当他看到署名为“银”时，脸色就变了。离开大楼，众人决定去问问对商会比较熟悉的伊万先生。（选项选择“差出人の名前”）

去律师事务所之前可以先去各个区域询问情况，分别是：西通り面包屋的オスカー、西通り高级公寓2F的キンドール、欢乐街赌场的负责人、欢乐街酒店前拉客的ビム、里通り酒吧的エリック、中央广场大钟前的ケイト、武器商会的警部、东通り行走的アンネ、游击士协会的ミシェル、旧市街交换屋的アシュリー、トリニティ的瓦吉等人、イグニス的瓦尔特等人、港湾区通信社的トリア。

在西通り的律师事务所里见到了伊万先生，他表示以前在共和国出差的时候，从当地听到了一个奇怪的都市传说，而“银”就是传说中刺客的名字。传说他戴着假面身裹黑袍，从不以真面目现身，如影子般出现消失，被他盯上的猎物没有能逃脱的。因为银这个字采用了东方读法，所以大家立刻联想到了黑月商会。

来到港湾区的黑月贸易公司，这里的负责人曹力（ツァオ・リー）接待了大家。并且在伊万的基础上再补充了关于银的传说，据说他是不老不死的，因为相传他的刺客生涯已经延续了数百年。而且黑月与他也的确有联系，但他为什么要威胁伊莉娅就不得而知了，也许是他个人的行为。离开黑月的时候碰到了搜查一课的达多利（ダドリー）搜查官，他表示关于本起事件的调查将由搜查一课继承下去，并让特务支援课的各位不要继续掺和。

回去欢乐街彩虹剧场门口发生剧情，艾莉见到了自己的爷爷以及他的秘书阿内斯特（アーネスト），而他的爷爷，正是德高望重的克洛斯贝尔市的市长。向伊莉娅汇报情况后返回支援课，在支援课前发生剧情，阿尼斯特秘书劝说艾莉辞去警察局的工作，因为家里希望她能够往政坛发展。晚上罗伊德一个人的时候前往屋顶发生剧情，可以学会和艾莉的合体技“スターブラスト”。

第二天，众人商量着下一步行动时，会议桌旁的终端收到了银发来的信息，他要众人跨越试练前往他那里，这样他便会对大家下达使命。据查询，这封邮件是从IBC发出的。艾莉表示，IBC的总裁迪塔（ディータ）是她好朋友的父亲，因此想要进去里面调查应该不成问题。

调查终端会出现4个新的支线任务。另外，前往住宅区左下的市长家，和2楼的管家对话两次可以得到小说《暗医者グレン 4卷》，2楼左边房间的书架上可以得到料理“スイートケーキ”。ベルガード门二阶的ブルード队员处可得到《暗医者グレン 5卷》。

支线任务 鱼料理の食材求む！

报酬：1500ミラ、DP3（+5）

与龙老饭店的サンサン对话，钓5条鱼给她，目标鱼是“イール”，在东クロスベル街道的水塘里可以用ミミズ作饵钓到。如果5条都是イール的话则DP会额外加5，5条都是其他鱼的话则只能得到基本DP3点。

支线任务 テスタメンツの稽古依赖

报酬：2000ミラ、DP4（+5）

先去旧市街左下的トリニティ与アッバス对话，之后会有三场连续战斗，前两场对手都是4人，最后一场为8人。如果三连胜可以得到5点额外DP加成。战斗后和アッバス对话可以得到“秘水《月光蝶》”。

支线任务 稀少药草の回收

报酬：1500ミラ、DP3

先去ウルスラ医院1楼的内科侦察室与ラゴー教授对话接取任务。完成方法很简单，只要前往クロスベル大圣堂，从エラルダ大司教那里拿取药草“ルビナス草”，再将其交给ラゴー教授即可。从マインツ山道第一个分歧点处可以前往大圣堂，先与大司教对话，然后去左边的房间与レントン司祭对话即可获得药草。

支线任务 东クロスベル街道の手配

报酬：2000ミラ、DP4

在クロスベル东口乘坐巴士来到停留所（三叉路），之后往タングラム门方向走，这样在下个场景靠近タングラム门方向的入口处左边，就可以见到目标魔兽。敌人一共有两只，虽然攻击力非常高，但好在所有异常状态都对它们有效，因此将它们陷入暗黑、毒等负面状态后就可以轻松对付了。

胁迫状の调查②

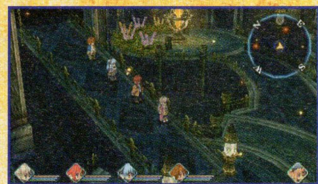
在IBC门口撞见了从里面走出来的格蕾丝。先和前台接待小姐对话获得见总裁的许可，然后从右侧的电梯直接坐到16楼。IBC的安全系统一向以森严著称，因此外人不可能进入这里发信，所以众人推测这可能是黑客所为。此时总裁的女儿、艾莉的好友玛丽娅贝尔（マリアベル）回来了，她带领大家前往地下5层的终端室进行调查。在电梯里，罗伊德回想起



在终端机收到的银的信，略带古风的行文明显和第一次收到的信有很大的区别。

经过缇欧和研究员们的调查，发现发给支援课的邮件果然是黑客所为，而黑客的终端来源在ジオフロントB区画的"第8制御终端"。前去市政厅前台借迷宫钥匙，在住宅街的水路附近可前往迷宫，其中有些宝箱以及通路需要调查阀门升降水位才能够打开。回复点之后是BOSS战，敌人和迷宫中的杂兵差不多，战斗方法不做详细说明。

战斗胜利后前往终端室，却





发现所谓的黑客只是一个满脸雀斑的黄毛小子，这个叫约拿（ヨナ）的家伙和缇欧都是财团的人。这个自称情报贩子的小子带给了大家"银"的传言，银让大家下一步前往"星之塔"，他有事相求。约拿表示自己和银见过几次，他常来这里买情报，但总是戴着面具穿着黑衣，所以不知道他的真实面容。离开前调查终端室的桌子可以学会料理"とろ～りチーズピザ"。从旁边的通风管道可以快速来到出口。"星之塔"就是ウルスラ间道的途中可以看到的星见之塔。

隐藏支线任务　失くした结婚指轮

报酬：1000ミラ、DP5

先去警察局本部1F和ピエール副局长对话，得知其结婚戒指丢了。回支援课和白狼查特对话两次并选择"同行を求める"。之后进行调查，分别是行政区台阶附近的栅栏、旅店前的长凳，进入旅店并转一圈出来、在欢乐街イメルダ的店、欢乐街酒吧和老板对话，最后和吧台边的女子对话即可完成任务。查特一路上都会进行提醒，因此不用担心走错路。

胁迫状の调查③

在星见之塔的入口见到了诺埃尔曹长，向她说明了众人来这里的原因之后，诺埃尔会暂时成为同伴和罗伊德等人一起行动。

众人发现塔内出现的魔兽和外面的有些不一样，而在塔内战斗时，行动槽中的附加图标会变成《空之轨迹3rd》的模式，即追加防御、即死、消失。来到塔的顶部，罗伊德等人果然见到了银，之后是一场BOSS战。注意他会放出分身，而银的技能"爆雷符"附带即死效果，可以将从迷宫的宝箱中得到的防即死的饰品"ホーリーチェイン"给主力同伴装上。打败银后，他表示给伊莉娅的威胁信不是自己发的，有人假借了他的名字。而他也委托罗伊德等人，帮助自己找到真凶并



阻止他的行动。

打败银后自动移动到彩虹剧场，开始担任新剧预演的警备工作，将剧场内的各个调查点（带"！"标志）全部调查一遍并所有人对话后回到一楼就会发生剧情，途中可以欣赏几次表演。反复几次后触发剧情，剧团的负责人表示来了个不速之客，招待名单上并没有此人的名字。从右侧上楼发现所谓的不速之客是通信社的格蕾丝，她告诉了众人一个关于市长秘书阿内斯特的惊人秘密。众人听完后立马赶到贵宾席，发现阿内斯特已经露出狰狞的面目准备刺杀市长，而假借银这个名字的也是他。在众人的围剿下，终于把阿内斯特成功逮捕。

第三章　克洛斯贝尔创立纪念祭（クロスベル创立纪念祭）

虽然之前市长险些被刺杀，但在罗伊德一行人迅速的行动下总算是没有收到严重的伤害，在市长演讲完毕后，克洛斯贝尔迎来了创立70周年的纪念活动。纪念活动期间有5天的假期，不过身为搜查课的各位只有第一天可以自由活动，从第二天开始就必须再次投入工作了。



调查终端出现新的任务，其中"准教授の搜索愿い"是紧急任务，完成后就会推进剧情，而其他四个则是支线任务。此时可以先去市里转一下，百货店追加了新的商品、记得购买《クロスベルタイムズ④》，赌场也追加了新的奖品，在中央广场与商贩车旁的店员对话可以学会"ポップコーン"。





支线任务　违法驻车の取り缔まり

报酬：1500ミラ、DP3（+4）

先去警察局本部与接待小姐レベッカ对话接任务。任务的目的是调查违法停车的车辆并给它们贴上标签。打开搜查手帐可以查看到合法的车牌号，因此调查的时候只要看到名单上没有的就算违法。车辆都停在东西两个出口，调查车尾可以查看车子的牌号，查看车前部则可以贴标签。违法车辆为东口的"CW 6422"以及西口的"EW 3100"，另外，检查完全部车辆后会再调查两辆"CL 1101"，会发现有两辆车的牌号都是"CL 1101"并获得DP加成。最后回警察局和接待小姐对话并选择报告即可完成任务。

支线任务　クロスベル百景の摄影

报酬：2000ミラ、DP3（+3）

先去港湾区的クロスベルタイムズ通信社，和前台小姐对话接任务。之后会得到导力相机，玩家的任务是在纪念祭期间，拍摄美丽的风景，拍摄5个地点以上即可完成任务，拍摄全部9个地点则可获得额外的DP。这9个地点分别是：アルモリカ古道、アルモリカ村的花田、ウルスラ间道的眺望台、大圣堂的墓地、マインツ山道的瀑布、マインツ山道隧道深处的遗迹（月の僧院）、西クロスベル街道的铁路、星见の塔、古战场深处的塔（3章第4日"观光客の搜索愿い"完成后）。

支线任务　重要纷失物の搜索

报酬：1500ミラ、DP3

前去ベルガート门司令室与ミレイユ准尉对话接任务。调查1楼被布蒙住的车子，然后去食堂与ステラ对话，之后再去屋顶调查带"！"的调查点，一开始有四处，全部调查完毕后调查右上角新增的调查点会发生剧情完成任务。

支线任务　ジオフロントB1区画の手配魔兽

报酬：2000ミラ、DP4

目标魔兽位于之前剧情中发生BOSS战的地方，利用通风管道可快速前往。一开始除了BOSSビッグドローメ外还有4个杂兵，战斗中BOSS也会陆续召唤出新增援。

准教授の搜索愿い

在医科大学与前台接待小姐对话，得知医院的准教授约阿希姆（ヨアヒム）行踪不明，据推测他很可能去参加钓鱼大会了。前去钓公师团发生剧情，得知约阿希姆去了ウルスラ间道的中州，此时还可获得“竹竿”。坐车前往中州，在右边的河滩边发生剧情，与身穿白大褂的约阿希姆对话，他表示想让他返回医院，除非能在钓鱼大赛中胜过他。

与一旁的特级钓师ロイド对话获得鱼饵，钓到タイタン即可获胜，方法是先用ミミズ钓到スノーシュラブ，然后用スノーシュラブ钓タイタン，注意只有在右上角的钓鱼点才能钓到タイタン。另外如果以前已经钓到过，那这里不用重复再钓了。将钓到的タイタン交给右下角的セルダン支部长，选择“手持ちの鱼でヨアヒムと胜负”即可，之后自动回到医院完成任务。完成任务后再次回中州与ベータ对话可得到《暗医者グレン 6卷》。

回到市区后接到芙琅的电话，旧市街的不良集团又在港湾



区闹事了。赶到港湾区广场，发现两组人马已经在这里聚集，而艾斯特尔和约书亚这两位游击士也到了这里进行劝解。此时郎迪提议来场赛跑比赛，一共分为三组，郎迪和罗伊德一组、两个游击士一组、两个不良组织的老大一组。途中的选



项依次为“そのまま突っ込む”、“コンビクラフト”、“各个击破”。剧情中罗伊德和郎迪学会合体技“バーニングレイジ”。

纪念活动第三天的一大早，大家就聚集在一起为昨天从游击士那里得到的关于“黑之竞售会”这一集会的消息耿耿于怀，艾莉表示自己以前在留学的时候曾经听到过传闻，克洛斯贝尔的某处每年都会举行秘密社交会，各国的贵族和实业家都会秘密聚集在一起，这很有可能就是黑之竞售会。之后调查终端出现三个新支线任务和一个紧急任务。



支线任务 矿山の魔兽退治

报酬：3000ミラ、DP4

前往矿山町マインツ的町长家接任务，前往矿山废坑将里面的魔兽全部消灭，之后自动回到町长处即可完成任务，获得各种属性的七耀石碎片200个。

支线任务 ストーカーの搜查依赖

报酬：1500ミラ、DP3

先去彩虹剧团的剧场，从アバン团长处接任务。从伊莉娅处得到钥匙，自动转移到公寓，对最上层的房间进行搜查，调查房间中的桌子和床。和2楼、1楼的所有人对话，之后从1楼台阶后方的出口出去，在宝箱附近调查可发生剧情。之后回伊莉娅的房间即可完成任务。

支线任务 アルモリカ古道の手配魔兽

报酬：2000ミラ、DP4

目标怪物位于アルモリカ古道・休憩所所在的地图中，从アルモリカ村出来走两个版图。敌人是两只セピスデーモン，暗黑状态对它们有效。

伪ブランド业者の摘发

紧急任务来自警察本部的调查二课，这是一起涉及假冒名牌的事件。前去警察局本部1F会议室接任务，从多诺万（ドノバン）警部处得知，假冒品牌从业者是从共和国方面进入克洛斯贝尔的。前往タングラム门，请求索尼娅副司令的援助。索尼娅答应了大家的要求，表示共和国来的车子会在这里的食堂休息，选择“共和国からの旅客バスを待つ”即可开始调查，去食堂以及宿屋和全部9名旅客对话询问他们来克罗斯贝尔的理由，之后去巴士站发生剧情，依次选择“单独行动”、“お婆さん”。虽然中途出现了一点小问题，但在美丽的黑发女子、系列人气角色雾香（キリカ）的协助下，众人终于抓到了冒牌商人（就算没有按正确的选项来选择，最后还是能完成任务）。



“仔猫”の追踪

之前麻烦过支援课的黑客少年约拿这次也有事相求了。前往ジオフロントB区约拿的据点后了解到他竟然想让罗伊德等人帮他进行黑客工作。约拿的目的是找出玩弄他的天才黑客“小猫”（仔猫）的连接点，他在自己房间的终端进行操作，并让缇欧前去A区深处的第3制御终端，两人同时协力找出“小猫”。



这个任务由罗伊德和缇欧两人组队，此时先从迷宫退出，前往中央广场的餐厅2楼与ロバーツ主任对话可得到《暗医者グレン第7卷》。回到A区，进去后先从右边坐电梯来到下层，然后再坐之前无法启动的电梯即可前往目标地点前进，罗伊德和缇欧学会合体技“Ωストライク”。从通风口进入一直前进，途中某处要转动阀门将平台升起才可以继续前进，还要关闭扇叶形成道路。迷宫路程较长，对两人队伍来说有些吃力，之前可以多准备些回复道具。

在终点发生BOSS战，BOSS一次攻击大约能打掉我方400左右HP，并会召唤能力比其低的同伴，好在他们都吃异常状态，让它们陷入中毒状态的话会比较好对付。战斗结束后从右边的门进去来到第3制御终端。在等待追击



“小猫”的时候，缇欧将自己的身世告诉了罗伊德，原来当年自己的哥哥离家办案时，保护的女孩就是缇欧。“小猫”很快就出现了，在两人的协力下，约拿终于找到了其地址，但自己也被耍了，看来对手的技术的确要更胜一筹。

离开制御终端从旁边的出口坐电梯快速回到入口附近，之后来到约拿处，发现黑客的接入点是在ローゼンベルク工房。听到这里，缇欧觉得有点不可思议，因为在整个自治州内架设了网络的只有市区、医院以及湖对岸的休养地ミシュラ。之后，约拿按照约定，将罗伊德等人完成任务的报酬——一个记录结晶交给了他们，里面记录了鲁巴切黑手党的相关资料，其中附带的一条隐藏内容，正是关于大家正关心的“黑之竞售会”。在每年的创立纪念祭最终日，鲁巴切都会召开拍卖会，而借用的拍卖地就是哈尔特曼（ハルトマン）议长位于休养地ミシュラ的豪宅，虽然拍卖的物品大多是一流货，但其中不乏盗窃品、以及贿赂、漏税的物品。这不仅是黑手党的重要收入来源，也是议长联系各国有力者的绝好场合。但拍卖会戒备森严，只有手持金蔷薇招待卡的客人才能进入。

支线任务 盗窃事件の捜查依赖

报酬：1500ミラ、DP3（+5）

去港湾区中央附近白色的帐篷旁与モルス会长对话，前去四个区域与发生了盗窃事件的店家对话，另外，如果与没有发生盗窃事件的店家也同样对话，则可以获得附加DP。四个区域分别为中央广场、行政区、欢乐街以及港湾区，和所有室外摆摊的店家对话即可。之后回モルス会长处进行推理，选项依次是："客の应对中に夺った"、"游び半分"、"青年2人组み"、"中央广场のスイーツ屋"。任务完成后再与之前遇窃的几个店家对话可分别获得料理。

支线任务 东クロスベル街道の手配魔兽

报酬：2000ミラ、DP4

目标魔兽位于东口前进两个版图的河边，敌人一共有两只，攻击和防御力都很强，但吃暗黑和炎伤状态，因此只要让它们陷入这些状态就可以较为轻松地获胜。

观光客の搜查愿い



前去アルモリカ村的宿酒场トネリコ亭与柜台边的ゴーファン对话接任务，得知前几天居住在这里的观光客夫妇不见了，似乎是去了アルモリカ古道途中的古战场。另外，村民由于着急，所以先去找了游击士斯科特（スコット），因此这个委托将由支援课和游击士共同完成。

出村后沿古战场方向前进，注意这里有种叫カースシールド的盾形敌人会反射我方的物理攻击，要用魔法对付它们（缇欧的普通攻击为魔法）。在途中会遇到斯科特和其中一位观光客，继续前进，会在深处遇到另一位，不过他也被四只魔兽包围。此时要进行一场BOSS战，此战如果胜利的话可以获得额外DP。敌人的攻击力非常高，单发物理攻击在700左右，而且皮糙肉厚，但他们吃炎伤、暗黑、麻痹、睡眠等状态，如果已经改造了各位主角的武器后打起来会相对轻松一点，炎伤状态每回合可以扣除它们1000多HP，攻击力不足的话也可以考虑用异常状态来慢慢磨。

战斗虽然胜利了，但魔兽没有被根除，形势渐渐对罗伊德等人不利，此时阿里欧斯和斯科特出现，瞬间就把魔兽消灭了，虽然看上去功劳似乎又被抢了，但观光客没事那才是最重要的。回市区后先别急着回特务支援课，先去警察局本部，在最左侧的房间中和塞尔盖对话可得到《暗医者グレン 8巻》。

コリン少年の搜索



回到支援课后接到芙琅电话，贸易商哈罗尔德有事相求。原来他在市内游行的途中，他的孩子柯林（コリン）走失了。去警察本部附近喷水池的长椅上与哈罗尔德对话开始任务。四人分头寻找，缇欧和查特一起行动，郎迪负责东通り和旧市街，艾莉负责行政区和港湾区。

罗伊德负责欢乐街、中央广场、驿前通り和西通り，要陆续在各个区域询问打探情报。

欢乐街：酒店的两个前台、彩虹剧团发生剧情、与广场上两个贩售车的老板对话、赌场入口的兔女郎以及里面交换奖品的兔女郎、通往里通り入口前的拉客男ビム。

里通り：酒吧前的男子和酒吧里的老板、路上正在行走的女子、イメルダ店的女主人。离开里通り时遇到莲，她会和罗伊德一起行动寻找孩子。

中央广场：百货店前台和2楼的男孩、导力商店的ウェンディ、餐厅掌柜、餐厅入口前的リュウ、武器商会主人、广场南边的女孩ミミ。

驿前通り：路中央的女孩、调查ジオフロントA区画的门。

西通り：面包店前的ベネット、面包店里的オスカー、左下公寓的マイルズ、タリーズ商店的タリーズ、法律事务所的イアン。

全部调查完毕后发生剧情，艾莉打来电话表示柯林之前在栈桥上看水上巴士，可之后就不知道去哪了。此时选择"车两の中に入った"。莲突然说要借支援课的终端进行调查，她用娴熟的操作从导力网中查出了车辆为ライムス运送会社的搬运车，而众人也发现了她的另一个身分——"小猫"。就在众人联系司机的时候，调皮的柯林又逃走了，这次去了西クロスベル街道。沿着街道一路前进，在分叉路口听到孩子的声音，追下去后发现了柯林，不过他已被魔兽所包围。由于敌人吃异常状态，因此战斗的核心依旧是围绕着异常状态来进行。

战斗结束后将柯林送回家，得知了哈罗尔德夫妇的往事。在柯林出生前他们还有个女儿，不过因为当时窘迫把她寄养在了朋友家，但后来朋友家却遭遇了火灾，孩子从此下落不明，后来他们才决定再生一个。那个女孩和哈罗尔德一样，长着一头紫色的头发。看到莲不顾一切地加入到寻找柯林的行列中来，并不想让哈罗尔德夫妇见到自己，大家心中似乎对这个女孩的身分有了答案，而之前关于莲那不完整的身世部分也在本作中得以补全，同时莲的心病也在这里得到里解决。

纪念活动很快便迎来了最终日。一大早罗伊德等人就收到了"小猫"发来的快递，里面居然是一张黑之竞售会的入场资格卡。调查终端出现两个新的支线任务。另外，此时去ウルスラ医科大学男性职员宿舍和ベルダイン对话可得到《暗医者グレン 9巻》，百货店里也有出售《クロスベルタイムズ⑥》了。

支线任务 市厅舍からの至急要请

报酬：2000ミラ、DP3

前往行政区的市政厅和2楼的クリップ主任对话，得知市政厅中陈列的雕像不见了，一个署名为怪盗B的人偷走了（熟悉"《空之轨迹》"系列的玩家应该不会陌生）。依照怪盗B留下的传言不断寻找。第一个"时告げぬ街の象征"指的是中央广场的钟，从ジオフロントA区画的梯子前去；"暖かき水の小乐园"指的是钓公师团2楼的水缸；接着调查旧市街不良集团サーベルバイパー的据点イグニス的音箱；第四步从クロスベル南口去机场，与传送带旁边的男子リカルド对话；第五步调查クロスベル通信社柜子上的奖状；最后调查住宅街マクダエル市长家2楼右侧的房间即可发现雕像。之后发生剧情，获得"人马珠"。

支线任务 マインツ山道の手配魔兽

报酬：2000ミラ、DP4

目标魔兽位于マインツ山道的隧道。敌人包括一只BOSS和4只杂兵，BOSS照例会召唤增援。

搞定分支任务后前去港湾区乘坐水上巴士，出发时碰到了一位打扮时髦花哨的男子雷克特（レクター），他也是去休养地的。与水上巴士上的所有人对话后发生剧情，到达目的地ミシュラム。此时可以先去完成一个隐藏支线任务。

隐藏支线任务 婚约指轮は今いずこ

报酬：1000ミラ、DP5

在旅店2楼和トマ对话接任务。在餐厅フォルトゥナ1楼的椅子上发现"白金の指轮"，在停船场发现"金の指轮"，主题公园前的喷水池右侧找到"真珠の指轮"。回トマ的房间，之后再去高级住宅街左下角的休息区，调查之后发生剧情，实行垂钓就可以将结婚戒指钓起来，将其交给トマ得到结晶回路"练气"，任务结束。

"黑の竞售会"の调查

先在ミシュラム转一下，在旅店1楼右侧发生剧情，然后在主题公园入口前、高级住宅街发生剧情，没想到鲁巴切的人竟然在在议长府邸前担任警备工作。正准备离开的时候，耳边却传来了"快找到我"的说话声。

前往酒店前台，可惜房间已经全部订满了，不过同样住在这里的瓦吉大方地提供了房间。跟着瓦吉前往他的房间发生剧情，得知拍卖会场只能两人同行。去1楼的洋装店换晚装，这里要选择同伴，所选的同伴关系到成就，因此最好在这里存一下盘，以分别拿到三人对应的成就。

换好衣服后前去议长府邸，先在里面到处逛逛。在出品物的保



管场所前发生剧情，又听到了那个奇怪的呼唤声。在各处发生剧情之后，回到大厅会遇到来到这里的玛丽娅贝尔。前往拍卖会场，瓦吉赶来说在庭院里看到了军用犬，这里选择"侵入者が现れた"，应该是有人入侵了这里。此时可以和瓦吉一起行动，先在拍卖台上与女仆ブレンダ对话，可得到《暗医者グレン 10卷》。

从大厅右侧的阶梯前往3楼，但这里的门卫已经被打倒了，冲进房间众人见到了银，几个守卫很快就被解决掉了，见罗伊德等人来到，他从窗口跃身逃走，临走前他告诉大家他从黑月那得知，里面的房间里似乎有个有趣的"炸弹"。



进入里面的房间分头寻找，在一个很大的箱子中发现了一个漂亮得好像ローゼンベルク工房制造的人偶的女孩。女孩说自己名叫纪娅（キーア），但除了自己的名字外她什么都不记得了。带着她逃离的途中会发生几场战斗，先去左侧最上层的议长房间。在房间里遇到雷克特，他帮众人脱离了黑手党的追踪，还假传了错误的情报给他们，在房间里也可以稍作休息回复HP。赶往1楼大厅发现之前把守在这的加西亚不见了，发生杂兵剧情战。逃到拍卖会场入口与其他两名同伴会合，在住宅街入口附近以及酒店大堂发生战斗。

本章最终战要面对的是加西亚，他的攻击力非常高，S必杀技会给我方造成巨大伤害。战斗中应该积极提升我方的各项能力，并降低加西亚的各项能力，这样可以从某种程度上避免被瞬间秒杀的局面。眼看被加西亚等人的穷追不舍逼得无路可走，塞尔盖驾摩托艇前来，载着大家离开了。但离开前加西亚告诉了大家一件不为人知的事情，原来郎迪是大陆西部最强列兵团"赤色星座"团长之子，年少时就率领大部队夺命无数。



间歇 纪娅（インターミッション キーア）

纪娅被安顿在了特务支援课与大家一起生活，但她的真实身分到底是什么却仍然是个谜。为了查出她的身分，众人决定借助游击士协会的力量。此时可以选择一名同伴同行。虽然是间歇，但本章也有一些东西可以收集，《クロスベルタイムズ⑥》可以在百货店和西通り的タリーズ商店买到，后者还出售



《暗医者グレン》的9和11卷，千万不要错过。此时还有两个隐藏支线任务可以去做。

隐藏支线任务 ジオフロントA2区画の手配魔兽

报酬：3000ミラ、DP4

去警察局本部与受理小姐对话接任务，目标魔兽在迷宫中之前发生BOSS战的地方。

隐藏支线任务 市长への差し入れ

报酬：2000ミラ、DP5

与市政厅的市长对话回到1楼发生剧情，接下任务后，去广场上转几圈，之后前去驿前通り获得果汁。选择"ジュースを饮む"可以回复满CP。回到市长办公室将饮料交给他即可完成任务。

前往游击士协会寻求帮助，约书亚建议去七耀教会问问关于纪娅失去记忆的事情，因为听说关于心理和精神方面的问题，教会会比较熟悉。带着纪娅从北口前往教会大圣堂，去右侧的房间和修女马布尔（マーブル）对话，让她用自己的法术探索纪娅的记忆深处。但除了纪娅所说的"又暗又大的场所"外，还是没有得到其他有用的情报。马布尔建议大家前去圣ウルスラ医科大学的神经科，用近代医学的力量来看看有没有效。从教会回到市区后发生剧情，在前往医科大学前还有个隐藏支线任务可以做。

隐藏支线任务 日曜学校の特别讲师

报酬：2000ミラ、DP5（+3）

与日曜学校的修女对话回答问题，答案依次是：军队、搜查一课、搜查状况の记录、第5世代、治安维持と自治州法の遵守、警察学校を卒业する、白い狼の助太刀、ジオフロント・A区画、公的权力への干涉力、自由。全部答对的话可以得到额外DP。

前往圣ウルスラ医科大学，听塞希尔说负责神经科的是之前那个爱钓鱼的准教授约阿希姆。从天台前往4F的药学・神经科研究室。根据约阿希姆的推测，纪娅很有可能是受到了什么药物的影响，他建议纪娅留下来做为期三天～一周的住院检查。但纪娅却不想离开大家这么久，听到这个消息，她伤心地跑走了。在医院大地图右侧发现她和阿里欧斯的女儿水滴在一起，两人似乎成了朋友。在大家的努力下，纪娅也和大家和好如初，剧情后本章结束。

第四章 悄然而近的睿智（忍び寄る睿智）

时间过得很快，虽然纪娅的记忆还是没有恢复，但她已经融入了大家的生活。正当大家在开心地用午餐时，诺埃尔曹长打来电话有事要找罗伊德，她告诉大家山道遗迹中出现了幽灵，遗迹内部也出现了不可思议的魔兽，和之前在星见之塔中的看上去差不多。

遗迹的位置在マインツ山道的隧道分歧，去街道的北口调查巴士站旁边的装甲车，选择"マインツ山道・隧道内"，再往西走就可以前往月之僧院。

离开之前除了可以先完成支线任务，另外还可去学料理、拿书籍等。港湾区的推车商店处



可以学会"龙老タンメン"；商店中出售《クロスベルタイムズ⑦》，和タングラム门的索尼娅副司令对话两次获得《暗医者グレン 12卷》；医院顶层晒衣处旁的护士シロン对话获得料理"彩りトマトバーガー"；矿山町マインツ北方的民家中与ミランダ对话获得料理"真心ランチボックス"。

支线任务 自治州内延滞本の回收

报酬：2000ミラ、DP3

先去行政区的图书馆找司书接任务，去アルモリカ村的宿屋和アルフレッド对话，然后到村子入口处找エルキン对话，接着去村长家附近民家中的ドナルド对话，最后到村长家右上的小屋中调查书本。去矿山町マインツ，和矿山里面入口附近的ロージー对话，从右边的分支下去一直来到深处，调查书本之后发生战斗。去医科大学，去レクチェ1F和フローラ对话，然后前往研究栋的资料室，调查通道深处右侧的书架得到书本。将图书全部交还给图书馆的管理人员后任务完成。

支线任务 求む创作料理

报酬：2000ミラ、DP3（+6）

在中央广场的餐厅接受任务，要求是制作出10种以上的预想外料理，如果制作出16种以上则可以获得2点DP加成，制作出21～22种获得4点DP加成，制作出23种以上则可以获得6点DP加成。装备结晶回路"恶戏"可以提高制作出预想外料理的几率。

支线任务 真心の恩返し

报酬：2500ミラ、DP3（+3）

先与东通り龙老饭店最深处房间的委托人对话，去警察局本部和芙琅对话后回委托人处，之后选择"ぽむぽむニット"的话DP+3，选择"みっしぃのぬいぐるみ"则DP+1。

支线任务 西クロスベル街道の手配魔兽

报酬：5000ミラ、DP4

目标魔兽位于警察学校附近的巴士站牌所在的版图往东走一个版图，大约在两个宝箱的中间位置。

隐藏支线任务 父へのプレゼント

报酬：2000ミラ、DP3

在医科大学304房间中与塞希尔对话两次后发生剧情，接着与NPC对话。包括：301号室的ミハイル、2层护士站的メイファ、1层侦查室的アーシュラ、外面休息区长椅上的ゲイリー教授。之后回レクチェ2F阳台调查箱子，再回304完成任务。

遗迹の调查

前往月之僧院，进去后就会进行一场杂兵战，敌人是三个骷髅兵。之后往左边走可前往地下墓所，其中有个出口可前往礼拜之间左侧2层打开开关放下道路。回到礼拜堂1层，从右边继续前进，看到有门闩的地方调查可以打开通往外面的捷径。往上前进则可以前往庭院，从庭院到礼拜之间，调查开关后可开通道路，





这样礼拜之间左右的道路就可以打通了。2层的道路打通后可前往礼拜堂内部，这里可以发现地上似乎有举行过某种仪式的迹象。此时楼上的钟声响了起来，之后便是BOSS战了。战斗中，BOSS除了会召唤同伴外，每次轮到它行动时还会回复600多HP，所有异常状态和能力低下对其无效，因此对付起来比较棘手。但它的弱点是空属性，可用对应属性的魔法来更有效率地攻击它。由它召唤出来的杂兵会不断咏唱魔法，其攻击会让我方陷入炎伤状态，最好事前能装备免疫这一异常属性的饰品，这样可以减轻治疗的压力。

战斗胜利后上楼调查钟，绽欧分析这是由于钟的共鸣声制造了某种"力场"，在罗伊德、郎迪和诺埃尔的努力下，钟的共鸣消失，而包围遗迹的力场也消失了，魔兽也随之消失，这里变成了普通的空间。

町长の依赖



调查完毕后回隧道的车附近，这时接到芙琅的电话，矿山町町长有事相求。町长告诉大家他这里一个叫冈兹（ガンツ）的矿工两周前去了克洛斯贝尔市区还没回来，也许这个好赌的矿工现在正沉迷于赌场之中。坐车回市区，自动来到赌场，向2楼的主管德雷克（ドレイク）询问后得到的答案有些意外，那家伙在这赢了50万大洋，每天在欢乐街的高级酒店享受着奢华的生活。前往欢乐街酒店的2楼冈兹的房间，但他的态度却非常差，而且一点都没有回矿山町的意思，大家从他怀中的小姐口中得知他一开始似乎不是这样的，一个赌徒一夜之间暴富，而且连性格也发生了巨大的变化，难道这真是由穷到富的激烈转变过程造成的性格转变么？看来只有让町长亲自来说服他回去了。

回到支援课，前往塞尔盖的办公室，发现伊万律师也在这里。将冈兹的事情汇报完毕后，伊万表示最近自己也听说了两个类似的案例，某家证券公司的证券师和贸易公司的经营者，两人这几年一直经营不善，但这几天却获得了难以置信的业绩，看来这并不是个偶然的事件。



“黑月”の袭击



第二天一大早就从约拿那里得到了黑月事务所遭到鲁巴切黑手党袭击的消息。前往黑月事务所，从曹力那得知，来袭的看上去只是黑手党中实力平平的战斗者，加西亚和其原来的猎兵们似乎都没有参加。原本实力应该远不如黑月战斗员的这些人，突然拥有了异于常人的力量和速度，连黑月里的战斗好手都不是他们的对手。在里通り黑手党事务所的入口附近发生剧情，见到了加西亚，但他看起来似乎有些奇怪。此时格蕾丝突然出现，跟着她前往酒吧并从她那里获得了一些新的情报。鲁巴切的马尔科尼会长自从在竞售会上出洋相之后，正在积极拉拢新的共和国派议员，并且与警备队的司令有过几次密会。

“苍い锭剂”の调查



当矿山町的町长赶到赌场时，正好遇到了因输掉赌局而发飙的冈兹，疯狂状态下的冈兹展示出了普通人不应该拥有的力量。被制服后，众人从他身上搜出了一种蓝色的药丸。回到支援课塞尔盖的房间，依次选择“袭击者の身体能力”、“场当たり的な组织运用”、“所持していた苍色の锭剂”。如果这种蓝色的药丸真的可以激发人的潜在能力的话，那么包括黑手党袭击在内的一连串事件，就都可以联系起来了。达多利率领搜查一课在一个多月前就开始搜查谜之药物的事情，但是上层似乎有内鬼，所以搜查一课现在不方便出动，于是关于药物的搜查也交给了特务支援课。而下一步的行动便是前往医科大学，找药学的专家约阿希姆解析蓝色药丸的成分。

支线任务 要人の搜索依赖

报酬：2000ミラ、DP3（+9）

先前往住宅街北侧的キャンベル家与キャンベル议员对话接任务。相关选项选择“突发的な家出”、“今日の午前中”、“IBC”。前往IBC与受付小姐对话，然后去16F总裁室与マリアベル对话。前往空港，与受付人员对话，前往クロスベル站共和国一方的月台，在列车的第三车厢与カーラ对话，选项依次为“共和国に观光に行く所なの”、“それはお父上が悪いですね”、“メイドさんも心配していますし”。该任务完成后，前往车站大厅与マッジス对话可得到《暗医者グレン 13卷》。

支线任务 镇魂の花集め

报酬：2000ミラ、DP3

前往クロスベル大圣堂，从右侧的道路来到墓地，在墓地附近的小屋中与クイント老人对话接取任务，前往三处摘花并将花交给クイント即可完成任务。黄色的“レヴァスの花”位于西クロスベル街道警察学校附近，乘车到警察学校附近后往下方走在门前可找到，蓝色的“リクエムの花”要先去西通り的タリーズ商店和店长对话，之后去マインツ山道（在山道的隧道前往遗迹的途中）寻找，白色的“フィネルの花”位于东クロスベル街道，从市区东口出来后第一个场景左边瞭望台的下方。

隐藏支线任务 新作人形の受け取り

报酬：5000ミラ、DP8

该隐藏支线任务的触发条件目前还不明。前往里通り的イメルダ发生剧情，在マインツ山道中间的站牌下车然后往东走前往人形工房，调查门后发生剧情，进入会发生战斗。战斗胜利后获得新作人形的手提箱，将其交给イメルダ即可完成任务。

“苍い锭剂”の调查②



和医院的前台对话后前往4F研究室发生剧情。约阿希姆表示自己以前并没有见过这种蓝色的药丸，他承诺自己会立刻展开调查。另外，罗伊德等人也从约阿希姆那里打听到几年前有一个狂信的宗教团体制造了某种不可思议的药物的消息，那种名叫睿智（グノーシス）的药功效看起来和这次的蓝色药丸差不多。

回到车站附近发生剧情，缇欧由于贫血倒下了，而约阿希姆提到的那个宗教，似乎与缇欧的过去有关。那是一个利用各种手段，为了提高人的感应力而不断进行实验的教团。回到支援课塞尔盖的办公室，平时一直守口如瓶的他说了很多，包括罗伊德的哥哥和阿里欧斯的关系，以及DG教团这个组织的事情。



第二天，矿山町町长告诉大家冈兹突然失踪了。搜查一课的报告也显示，还有些市民也服用过蓝色药丸，因此下一步就是前去确认一下他们的情况。之后会出现新的分支任务。另外，旧市街的交换屋可换到《暗医者グレン 14卷》了，用5个“みっしぃぐるみ”即可换到，该道具可以在赌场用代币换。

支线任务 魔导杖の新机能开发

报酬：3000ミラ、DP4

前往旧市街的ギヨーム工房和对话，需要利用素材“Tマテリアル”来强化缇欧的魔导杖。该道具可以在第4章ルバーチェ商会迷宫中（在屋子外侧，宝箱显示在里通り）找到。得到了素材之后在最终章被困于IBC大楼时将其交给强化人员即可强化。

支线任务 星见の塔の手配魔兽

报酬：5000ミラ、DP4

目标敌人位于星见の塔顶层有钟的地方。注意敌人的攻击会使我方陷入暗黑状态，因此建议事先准备好防御该状态的饰品。该任务达成之后可以获得成就“星の狩人”，艾莉和郎迪学会合体必杀技。

支线任务 月の僧院の手配魔兽

报酬：5000ミラ、DP4

目标敌人位于月の僧院之前BOSS战的地方。该任务达成之后可获得成就“月の狩人”，缇欧和艾莉学会合体必杀技。

支线任务 古战场の手配魔兽

报酬：5000ミラ、DP4

在之前BOSS战的场景往左走来到左上角就可以见到目标魔兽，战斗中一共会出现两只魔兽，注意它们的即死范围攻击。战斗胜利后获得成就“太阳の狩人”，郎迪和缇欧学会合体必杀技。

"苍い锭剂"の调查③

从搜查一课给出的报告来看，有使用过药物嫌疑的市民有三人：彩虹剧院的新演员尼科尔（ニコル）、军刀蛇成员迪诺（ディーノ）、住宅街的证券员邦德（ボンド）。先去欢乐街的彩虹剧院，从团长处得知尼科尔昨晚就没有回家，现在下落不明；去旧市街的イグニス，得知迪诺最近的样子很奇怪，之后再去トリニティ找瓦吉对话，从他嘴里得知迪诺找瓦尔特单挑过，后来也行踪不明了；前往住宅街市长家右侧的住宅，邦德的妻子表示今天一大早起来就发现她丈夫不见了踪影。

调查完三位有嫌疑的市民后来到西通り的法律事务所，发现贸易商哈罗尔德也在这里，他表示经营贸易公司的利塞罗（リゼロ）今天早上也失去了踪影。调查至此，目前得知的所有服用过蓝色药丸的人都失去了踪影，但实际上私下服用过药丸的人应该远不止这个数。



接到达多利的电话后前往里通り的鲁巴切商会，在大厅里与达多利会合，之后他会作为同伴一起行动。首先在1F的应接室中调查，调查墙壁后发现有两个钥匙孔，需要两把钥匙才能打开。两把钥匙分别位于仓库和武器库中，但是这两个区域原本都是封闭的，需要简单的解谜才行。

先去3F调查书架得到台座，然后将其放在1F应接室的架子上，这样就可以打开通往武器库的门。进去后会有一场杂兵战，之后会发现有些地面上带电，此时应该先去其他房间调查开关关闭电流才能正常通行。注意由于视角的关系，有些房间和区域的入口可能会比较难发现，要仔细寻找。在武器库的深处（回复装置后）是一场中BOSS战，敌人一共有8只，不过都是杂兵级的，蓄满CP用大范围的S必杀技就可以很轻松地解决。战斗胜利后在后方的墙上获得"红耀石の键"。

原路返回1F，会发现1F左侧



房间的墙上有个密码输入设备，但此时还无法输入，先去2楼的某个房间，在桌子上会发现密码的提示，此外，调查该房间的书架可以学会料理"浓厚クリームスープ"。回到需要输入密码的房间，依次选择"マルクと深き森の魔女"、"ショーン・アルナム"即可打开原本关闭的门前往仓库。在深入的途中玩家需要通过开启开关升起或放下平台才能顺利前进，在深处的回复装置后同样是一场由8个杂兵构成的战斗，战斗胜利后在后面的墙壁上取得"苍耀石の键"。

再度返回1F的应接室，使用两把钥匙后房间中央的地板打开，露出前往会长室的道路，进去后是场BOSS战，BOSS会召唤增援，且增援会帮助回复HP。

战斗胜利后继续前进，需要注意的是一旦调查了门并进入内部之后就无法再自由前往市区以外的地方了，最好先完成所有的分支任务后再进入。在会长室发现被锁的宝箱，调查右边的架子获得钥匙，打开宝箱后发现里面是药品"睿智"的入货名单和出货名单，而最近失踪的那些人的名字全都在名单上，这样就找到了明鲁巴切散布药物的有力证据了。另外，在箱子的底部众人还发现了一个带着伤痕的徽章，那应该是罗伊德死去的哥哥的遗物，看来罗伊德的哥哥也是在调查鲁巴切犯罪证据时遇害的。

根据目前掌握的情报，向鲁巴切提供药物的毫无疑问是和教团有关的人，但具体是谁还不得而知。下一步调查需要足够的人手，但由于顶着上层的压力无法获得警察局内部的协力，最后大家想到了向游击士协会求助。



终章 洛克斯贝尔最长的一天（クロスベルの一番长い日）

众人来到游击士协会向阿里欧斯和米歇尔说明了整起事件的来龙去脉，阿里欧斯表示游击士协会会全力协助特务支援课。他们负责寻找失踪者和黑手党的下落，而支援课则准备下一步行动。



此时可以先自由行动，完成一些收集要素。如果是二周目，则会追加支线任务"ジオフロントの异变调查"。与龙老饭店前的NPC对话可获得料理"药膳麻婆豆腐"、与里通り酒吧吧台边的女子对话获得料理"シャイニーブルー"。百货店中追加《クロスベルタイムズ⑧》。另外，如果收集了全套《暗医者グレン》，就可以和里通り的イメルダ交换打造最强武器的道具"ゼムリアストーン"。如果从第1章开始就喂了支援课楼顶的コッペ，则本章再次喂它时可得到"双儿珠"。

支线任务 ジオフロントの异变调查

报酬：5000ミラ、DP4

进入ジオフロントB区画与负责人对话，乘坐电梯前往下层区域。迷宫一共有3层，有一定的解谜要素，不过没什么难度。迷宫中的敌人大多附带冻结攻击，且等级很高，在48级左右。在3F打完BOSS之后可获得成就"暗の狩人"，乘坐电梯回去后发生剧情，任务结束。

药物事件の搜查

时间已经是下午5点了，负责药品调查的约阿希姆却仍然没有联系罗伊德等人。前往ウルスラ医科大学。在巴士站牌附近发生剧情，发现车又晚点了。此时达多利打电话来告诉罗伊德，原来之前策划谋杀市长的原秘书阿内斯特的主治医生正是约阿希姆难道……事不宜迟，众人决定步行前往医院。

在ウルスラ间道的途中发现了废弃的巴士，但里面却空无一人。向课长汇报情报后他表示会向索尼娅副司令请求援助。来到医院时天已经黑了，但医院却没有半点灯光，看来众人担心的事还是发生了。在入口附近发生杂兵剧情战，战斗结束后"银"暂时加入罗伊德等人一行。

此时的目的是在医院里进行调查，先从左边的食堂レクチェ进去，发生剧场战后在建筑内进行调查，最好把各个房间都转一





遍，确认房间里的NPC并获得一些情报。在2楼阳台会发生剧情战，战斗结束后从倒下的黑手党身上可以搜出"病栋の键"。

利用钥匙前往病栋，和之前一样，在各个房间中确认NPC的存在，期间会发生几场剧情战，另外也可发现遇袭的塞希尔，战斗后可将其救下。进入研究室后发现电梯无法运行，前往3F，在发光的地面上可发现"研究栋认证カード"，这样就可以回到入口处利用电梯前往4F了。在4F最深处的房间中发生剧情，等在约阿希姆房间中的并不是其本人，而是越狱的阿内斯特。之后是一场BOSS战，阿内斯特的弱点是空属性，用该类属性的魔法攻击可造成更可观的攻击效果。战斗结束后调查办公桌可得到文件，文件上记载的内容让众人大吃一惊，约阿希姆正是DG教团的干部司祭，而开发了药物"睿智"的人也是他。

クロスベル袭击

回到克洛斯贝尔是一连串的剧情，众人准备把纪娅交给游击士协会保护，打电话前去游击士协会的时候却发现那边遇到了袭击，剧情中的选项选择“机关铳の音”，推测袭击游击士协会的并不是黑手党，而是已经被药物控制的警备队。

支援课已经被警备队团团包围，在逃脱的途中获得了IBC总裁父女相救，罗伊德一行被安排到了钢筋铁骨的IBC大楼中。在IBC大楼中可自由行动，1F可强化装备、购买道具等，如果持有“ゼムリアストーン”的话，那么这里就可以打造最强武器并得到成就“至高の剑”了。另外，和好感度最高的同伴对话可强化合体技，并获得与之相关的成就。在大楼里跟所有人对话后乘坐电梯时发生剧情，这里也终遭遇了袭击，并且警备队们准备了大量炸药，准备把纪娅从罗伊德等人手中抢回去。出门后是连续6场战斗，如果全胜的话可得到最多的DP加成。

“教团”据点への潜入

在艾斯特尔和约书亚两位游击士的帮助下，总算找到了教团的大本营，接着在塞尔盖课长和诺埃尔曹长的掩护下，罗伊德一行终于平安赶到了那里。在入口处和艾斯特尔、约书亚会合，他们俩会加入队伍成为同伴共同挑战最终迷宫“太阳の砦”。

太阳之砦一共有四大层，每层都有简单的解谜要素以及BOSS战。

在第一层右边的房间中会发现有座雕像的剑没有举起来，调查它后令其举起便可开门继续前进。继续前进，关闭的铁栅栏需要分别调查两处开关后才能升起来，再深入就可来到第二层。

第二层的解谜方式是前往有电脑的房间中解锁，一共要解三道锁才能将原本锁住的门打开，在解锁的时候也可以阅读到一些与剧情相关的情报。

第三层有几个牢房，里面关押着失踪的人，将他们解放之后可以与他们对话来购买道具调整导力设备。解谜方式主要是通过调查阀门来调整水位以继续前进。从回复设施处继续前进是本层的BOSS战，对手是魔人化之后的阿内斯特。与他战斗最需要注意的一点是其单体即死攻击，因此事先一定要装备防止即死的饰品。其S必杀技“暗神乐”可以对我方造成2000点左右的伤害，如果被其碰上会心一击奖励，那HP较少的艾莉和缇欧就会有危险。魔人阿内斯特的弱点属性依然是空。

第四层的解谜方式是调查开关。除了一开始遇到的有魔兽把守的宝箱（里面是“オリオンガード”）外，其他宝箱里都是回复道具，如果本身不缺回复类道具就可以不浪费时间开宝箱了。第四层的解谜方式很简单，遇到的第一个开关记得调查两次，将道路指向左方，见到的第二个开关调查后可打开通往第三层的道路，之后再返回第四层可继续前进。回复点后要面对的是和加西亚的BOSS战，由于其身边没有同伴只是自己孤军奋战，因此难度反而比和魔人阿内斯特的战斗来得简单。注意他的必杀技附带气绝效果，因此战斗前记得装备防止气绝状态的饰品。

战斗结束后继续前进就是和最终BOSS约阿希姆的战斗了，会进行三连战。第一战敌人除了约阿希姆外还有两只レグナ・アグエル，它们的“灼热烈风”为全体攻击，伤害在1000点以上且附带炎伤效果，幸好可以用技能来强制中断 。约阿希姆的必杀技附带封魔效果。另外，约阿希姆有时还会隐身。レグナ・アグエル害怕水属性攻击，物理攻击则对它们几乎无法造成伤害。

第二战约阿希姆变身成魔人，实力大大提高，其攻击多附带异常状态，比如炎伤、石化、封技等效果。他身边还有两位棘手的同伴，其中ザンクラウン会令我方行动迟缓、防御力低下，而ヴァイクラウン则会即死攻击，并回复敌方HP。将它们打倒的话地面会掉落，我方的立足之地将会变小。当魔人约阿希姆的HP降到一半以下时其能力会提升，并且后方的地面会掉落，掉下去的话同伴会在下回合回到战斗，但EP会变成0。强化后的约阿希姆会使用“逆击流法”和“司空三兽唱”。其中“逆击流法”会使其拥有自动反击能力，因此我方的攻击方式建议以高威力魔法攻击为主。“司空三兽唱”是魔法三连发且解除不可，幸好可以用“A－リフレックス”（空×6可组合出）来进行反射。如果没有该魔法也不要紧，“司空三兽唱”的攻击范围是直线，只要在其发动前逃离攻击范围即可，否则必定死亡。经历了痛苦的第二战，第三战则要轻松很多，莲会出场帮助众人，剧情之后我方同伴的HP、MP、CP等全回复，而敌人的HP只有1万多，等不到其出手就可以将其消灭。

三连战之后就可以迎来结局了，通关之后标题画面会开启EXTRA模式，玩家可以查看获得的成就并用对应的点数来购买二周目的继承要素。虽然游戏正式结束了，但依旧存在不少疑问，让我们期待续作的降临吧。



文 乌冬

ETC

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

モンハン日记 ぽかぽかアイルー村

Capcom	2010年8月26日	日版	1～4人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

上次由于时间紧迫，只能先以上手指南的形式为大家简单讲解本作的系统，所以这次的攻略会以补完为重点，把剩下的村民任务以及探险任务攻略一举送上，另外还有所有同伴的获得方法哦。

村民任务攻略

村民任务的出现顺序根据玩家的游戏情况而定，所以这里给出的任务顺序并不代表流程顺序，使用攻略时请对照自己所接的任务的名称。另外部分任务的攻略方法已经在《PSP专辑VOL.10》中提及，这里就不再重复了，仅给出任务的信息，有需要的玩家请参考《PSP专辑VOL.10》。

记录系チュートリアル

委托人：记录系　所在地：集会外部

任务内容：用道具换取PP

ブーギーを連れてきて

委托人：园长　所在地：广场

任务内容：带1只小猪给园长

农园长クイズ

委托人：农园长　所在地：农田

任务内容：回答农园长的问题

渔场长のお愿い

委托人：渔场长　所在地：渔场

任务内容：将1个钓りのエサ交给渔场长

お鱼ちょうだい

委托人：ランチ　所在地：渔场

任务内容：将10条鱼交给ランチ

说明 渔场开启后就可接到这个任务，鱼的种类不限，给最普通的鱼就好了。完成任务后ランチ成为同伴。

マグロの一本钓り

委托人：リール　所在地：渔场

任务内容：将1条ハリマグロ交给リール

说明 ハリマグロ需要将渔场升到2级后才会出现，钓到后再和リール对话即可完成任务。完成任务后リール成为同伴，同时获得一个ドデカボチャ。



采掘场を作ろう

委托人：采掘长　所在地：牧场

任务内容：将3个采掘の油交给采掘长

虫捕り系の大事なモノ

委托人：虫捕り系　所在地：牧场

任务内容：将“大事な虫捕りあみ”和“大事な虫捕りかご”交给虫捕り系

コポポ探し

委托人：マキバ系　所在地：牧场

任务内容：带1只コポポ给マキバ系

とりゅふ探し

委托人：料理长　所在地：广场

任务内容：将とりゅふ交给料理长

说明 とりゅふ在渔场沙滩的某个位置，不过通常情况下是无法发现的，得骑着小猪在沙滩上多转转，这样小猪才会闻到气味并提示，接着只要调查该位置就能获得。完成任务后料理长会成为同伴，并且集会的厨房功能也可以使用了，不过此前的条件是集会必须升到了2级。



虫捕り対决

委托人：ツバキ　所在地：捕虫场
任务内容：在捕虫对决中胜过ツバキ

说明　对决一共有两次，第一次需要抓20只以上的虫，完成后在第二天进行第二次，这次则需抓30只以上的虫。要注意的是虫のぬけがら和釣りのエサ是不计算在内的。完成任务后ツバキ成为同伴。

プ-ギ-パ-ク开园

委托人：园长　所在地：广场
任务内容：带4只小猪给园长

长老の杖はどこ?

委托人：长老　所在地：集会外部
任务内容：帮长老找回丢失的拐杖

说明　长老遗失的拐杖被ルナ捡到了，不过ルナ藏在村子里，需要将他找出来。顺序在广场花坛、农田旁边的小河、长屋猫婆婆背后、渔场栈桥附近的海中找到ルナ后，他就会归还拐杖，接着把拐杖还给长老就可完成任务。完成任务后ルナ成为同伴，并且从长老处获得ニトロダケ、アオキノコ和マヒダケ作为报酬。

詩

委托人：エピカ　所在地：广场
任务内容：回答エピカ的问题

说明　和农园长的问题任务一样，每天只能挑战一次，答错了就得第二天再来，问题的答案可参考下表。完成任务后エピカ成为同伴。

问题	答案
お～　爱しき君よ～　永久の爱を誓う～	情热
ぽっかぽか　とてもぽかぽか　ぽっかぽか	大地の温もり
ニャ～　ニャンニャ～　ニャンニャン～	意味わかんにゃい

草むしい

委托人：ネギ　所在地：农田
任务内容：帮农田除草

说明　当农田升到2级后就可接到这个任务，需要连续两天为农田除草，靠近杂草后按○键即可将草拔出。完成任务后ネギ成为同伴。

管理人のおじいちゃん

委托人：管理人　所在地：长屋
任务内容：带长老来见管理人

说明　和管理人对完话后，将长老抱起带到管理人处就可完成任务。完成任务后管理人成为同伴。

フタを求めて三千里

委托人：イオ　所在地：长屋
任务内容：将5个タルのフタ交给イオ

说明　村子的各采集点有一定几率可获得タルのフタ，收集5个タルのフタ再和イオ对话即可完成任务。完成任务后イオ成为同伴。

石いっぱい

委托人：シソ　所在地：农田
任务内容：帮农田清理石头

说明　农田升到3级后就可接到这个任务，和之前除草任务一样，靠近石头按○键可将石头清理掉，将石头全部清理完再向シソ报告即可完成任务。完成任务后シソ成为同伴。

ファッションチェック

委托人：モガ　所在地：集会内部
任务内容：得到モガ的时尚认同

说明　这个任务需集会升到2级才会出现，并且拥有2件以上的衣服，衣服可以在每个同伴好感度到达最高时获得。将获得的衣服交给衣装系，就可以在他这里换装了，首先穿其他衣服给モガ看，接着再穿回初始的服装给モガ看就能完成任务。完成任务后モガ成为同伴，以后就可以用"震惊点数"在他这改变村庄的流行趋势了。

タ-ル一家のタル爆弾

委托人：タル爆长　所在地：牧场
任务内容：将指定的素材交给タル爆长

はじけイワシ可在渔场钓到、ネジヤンマ在捕虫场捕虫获得、圆盘石在采掘场采矿获得。全部收集完成后和タル爆长对话即可完成任务。完成任务后タル爆长成为同伴，并且集会的爆弹屋也可以使用了。



ワタシのダンナさま

委托人：アニス　所在地：长屋
任务内容：带アニス去见料理长

说明　和任务"管理人のおじいちゃん"的方法一样，将アニス抱起后带到集会厨房的料理长处就可完成任务。完成任务后アニス成为同伴，同时厨房可做的料理增加。

スランプ工艺家

委托人：建筑家　所在地：集会内部
任务内容：将指定的素材交给建筑家

说明　和工艺家对完话后，再顺序把シモフリトマト、アオキノコ、黄金鱼交给建筑家即可。シモフリトマト可在农田里获得，アオキノコ在探险任务中采集获得，黄金鱼则可在渔场钓到。完成任务后工艺家和建筑家成为同伴，以后就可在工艺家处购买集会装饰、在建筑家处使用装饰改变集会装潢了。

ニャ-ブル虫クイズ

委托人：ニャーブル　所在地：捕虫场
任务内容：回答ニャーブル的问题

说明　也是一天只能挑战一次的问答任务，问题的答案如下。完成任务后ニャーブル成为同伴。

问题	答案
カブトムシとクワガタムシ角があるのはどっちムシ?	カブトムシ
カマキリのこうぶつはどっちムシ?	ほかの虫
この村にいる虫はどっちムシ?	カクバッタ

长屋のお扫除

委托人：管理人　所在地：长屋2F
任务内容：清理长屋的蘑菇

说明　当长屋升到2级后才会出现的任务，完成任务前猫婆婆处的猫猫介绍会变得不能使用。除了过道上的蘑菇外，长屋个别房间内也有蘑菇需要清理。

食材探し

委托人：クッキン　所在地：农场
任务内容：将指定的素材交给クッキン

说明　指定的素材为ドデッカブ、特产キノコ和カジキマグロ。ドデッカブ在农田里获得，特产キノコ在探险任务采集获得，カジキマグロ可在3级以上的渔场钓到。注意这里的素材不能分时段给，全部收集好后就一次性交给クッキン吧。完成任务后クッキン成为同伴，同时集会厨房增加新的料理。

长老、春がくる?

委托人：长老　所在地：集会外部

任务内容：帮长老将“热带イチゴ”交给ピンク

说明　当菜园家的ピンク成为同伴后可接到这个任务，热带イチゴ需要派猫猫前往“アカジツ火山”交易后才有一定的几率获得。将热带イチゴ交给ピンク后还要和长老汇报才算完成任务。

长老、胸ドキドキ

委托人：长老　所在地：集会外部

任务内容：帮长老将マネアネモネ交给ミルク

说明　当饲育系的ミルク成为同伴后可接到这个任务，派猫猫前往“花园桃源乡”交易就有一定几率获得マネアネモネ。将マネアネモネ交给ミルク后还要和长老对话才能完成任务。

事件！

委托人：长老　所在地：集会外部

任务内容：帮长老找回丢失的鱼

说明　接到任务后，依次和渔场的リール、采掘场的采掘长、长屋的管理人对话即可知道的鱼的下落，最后向长老汇报完成任务。

歌姫と歌作り

委托人：歌姫　所在地：集会内部

任务内容：帮歌姬作曲

说明　在建筑家处改变过集会6个地方后歌姬就会出现，和她对话可接到这个任务。作曲的方法其实和之前的回答问题类似，正确选项可参考下表。完成任务后歌姬成为同伴，并且以后可以在歌姬处改变集会的BGM。BGM的获得可参考后面的74号猫猫加入方法。

问题	答案
歌に必要な物って何だと思う?	心……とか?
ラララ ラララララ ラララララララ	いつまでもいつまでも
ラ～ラ ララ～ララ ララ～～ララ	形のない大事なもの
ン～ フフン～～ ラララララ～	大切にしたい

サファイア石クイズ

委托人：サファイア　所在地：采掘场

任务内容：回答サファイア的问题

说明　五条问题只要答对三条即可完成任务，完成后サファイア成为同伴。

问题	答案
まんまるたまご、大地の结晶、2つのうち矿石はどっちだぁ?	大地の结晶
カラット、メートル、宝石の重さの谷はどっちだぁ?	カラット
ピッケル、肉焼きセット矿石を采取する道具はどっちだぁ?	ピッケル
ピュアクリスタル、铁矿石、纯度が高いのはどっちだぁ?	ピュアクリスタル
虹色矿石、铠玉、交换した时のPPが高いのはどっちだぁ?	虹色矿石

长老お腹ぺコぺコ

委托人：长老　所在地：集会外部

任务内容：将指定的素材交给长老

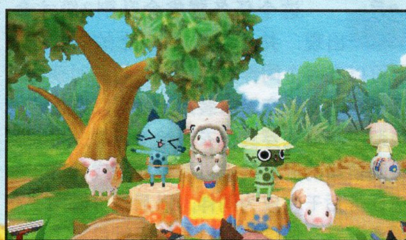
说明　长老要的东西顺序为白いタマゴ、ポポノタン和热带イチゴ，不过这次无需自己筹备，只要和料理长对话即可获得。完成任务后获得热带イチゴ作为报酬。

プーギ-假面、现る！

委托人：プーギ-假面　所在地：小猪公园

任务内容：在小猪竞速中胜过プーギ-假面

说明　参加小猪竞速时プーギ-假面会乱入挑战，任务只要求比プーギ-假面先过终点就可以了，而且他的实力很弱，通常都是垫底的，没有意外不会输给他。



プーギ-假面、再び！

委托人：プーギ-假面　所在地：小猪公园

任务内容：在小猪竞速中胜过プーギ-假面

说明　完成“プーギ-假面、现る！”后于别的日子参加小猪竞速就可接到这个任务，内容和上个任务基本一样。

プーギ-假面、リベンジ！

委托人：プーギ-假面　所在地：小猪公园

任务内容：在小猪竞速中胜过プーギ-假面

说明　完成“プーギ-假面、再び！”后于别的日子参加小猪竞速就可接到这个任务，内容和之前的任务基本一样。

长老、立てこもる

委托人：情报屋　所在地：集会外部

任务内容：去长屋叫长老回来

说明　长老人在长屋，需要用食物哄他回去，跟管理人对话后，依次将ポポミルク、激辛ニンジン和レアガーリック交给管理人，接着长老会提出举行宴会的要求，最后在祭坛举行完宴会后，并于第二天和长老对话就能完成任务。

长老、村を视察

委托人：长老　所在地：集会外部

任务内容：带长老视察村子

说明　抱起长老依次前往沙滩、采掘场、小猪公园、长屋2F，最后再回到集会外部即可完成任务。

ライバル现る！?

委托人：カロ　所在地：小猪公园

任务内容：在小猪竞速中胜过カロ

说明　カロ已经成为同伴并且已经获得除プーファン以外的小猪的情况下参加小猪竞速就可接到这个任务。任务的内容和“プーギ-假面系列”相似，不过カロ可不像プーギ-假面那么弱，想赢他需要真功夫。

长老のものを取り返せ

委托人：长老　所在地：集会外部

任务内容：帮长老找回丢失的铁镐

说明　接到任务后，依次和农田的ネギ、广场的ランチ、采掘场的ルナ对话就可知道铁镐的下落，最后向长老汇报完成任务。

长老侦探

委托人：长老　所在地：集会外部

任务内容：帮长老找寻找可疑的游荡者

说明　接到任务后，需要依次和捕虫场的ニャーブル（需要给一个オオナナホシ）、长老、广场的エピカ、长老、牧场的マシロ、长老对话，最后再回答长老的三条问题就能完成，问题答案的关键字顺序是绿の羽织、杖、ポポポミルク。



长老の评判

委托人：长老　所在地：集会外部
任务内容：帮长老听取村民的评价

说明　这个任务需要按顺序听取アンバ-、アキラ、スイカ三人对长老的评价，アンバ-在采掘场，アキラ在广场或集会外部，スイカ在农田。注意每听完一个人的评价都要和长老汇报一次。

长老の身に……

委托人：情报屋　所在地：集会外部
任务内容：寻找长老

说明　一起床长老就不见了，并接到情报屋的寻找委托。顺序和长屋的管理人、广场的カリスマ、农田的シイタケ，广场的ファング对话后再回到集会就可以见到失踪的长老，原来只是虚惊一场。

ネコ-ト

委托人：ネコ-ト　所在地：广场
任务内容：将海龙の鳞交给ネコ-ト

说明　ネコ-ト是游戏的最后一只猫猫，需要将其余的77只猫猫都收为同伴后才会在广场出现，同时集会也会出现上位任务“海の王者ラギアクルス”，只要将完成“海の王者ラギアクルス”后获得的海龙の鳞交给她任务就算完成。完成任务后ネコ-ト成为同伴，同时祭坛追加烟花宴会功能，并且游戏也迎来Ending。

探险任务攻略

下位任务

初めての狩り

过关条件：讨伐2只ランポス
出现怪物：ポポ、ランポス
可采集素材：アオキノコ×6

任务要点：把ランチ编入队伍会非常轻松，见到ランポス（蓝速龙）时使用战斗提案猫猫就会自动进行战斗，当干劲槽减少就食用アオキノコ（蓝蘑菇）回复吧。

わくわくキノコ狩り

过关条件：入手6个蘑菇
出现怪物：ランポス、ブルファンゴ
可采集素材：アオキノコ×10、ニトロダケ×3、マヒダケ×2、パサパセリ×2、ネムリ草×1、怪力の种×3、骨素材×1

任务要点：蘑菇的种类不限，只要是蘑菇模样的素材都可以使用镰刀提案进行采集。注意任务里有一只ブルファンゴ（野猪），最好把虫捕り屋带上，这样可以使用投掷提案，见到野猪时把黄色的麻痹蘑菇投过去就能使其麻痹，之后就赶紧绕开它吧。

のんびりポポ狩り、それとコポポ

过关条件：入手4个ポポ素材
出现怪物：ポポ、コポポ、ランポス
可采集素材：アオキノコ×6、特产キノコ×2、ニトロダケ×1、マヒダケ×1、虫素材×1

任务要点：内容和上个任务差不多，不过要注意任务中出现的コポポ（小黄色长毛象），这是村民任务“コポポ探し”的捕获目标，和采集素材的方法一样，对コポポ使用剪刀提案便能将其捕获。

初めての素材取り

过关条件：入手3个ポポ素材
出现怪物：ポポ、ランポス
可采集素材：アオキノコ×3、マヒダケ×4、ハチミツ×1

任务要点：接近ポポ（黄色长毛象）后使用剪刀提案便能采集素材，注意不要攻击它，以现在队伍的实力要打死它是非常困难的，而且打死了也不一定掉落素材。

练习まとめニャ

过关条件：讨伐3只ランポス
出现怪物：ポポ、ランポス、ランゴスタ
可采集素材：アオキノコ×6、特产キノコ×2、ニトロダケ×1、マヒダケ×1、ドキドキノコ×1、ネムリ草×1、忍耐の种×3、メラメラナツツ×1、鱼素材×1、矿石素材×1

任务要点：最后一个下位探险任务，任务目的没有难度，活用之前任务所学的吧。另外这个任务有钓鱼点和采矿点，带上钓り师和探险家的话获得的素材会好一些。





上位任务

お昼寝こっそりキノコ狩り

过关条件：入手4个アオキノコ
出现怪物：ランポス、ブルファンゴ
可采集素材：アオキノコ×5、特产キノコ×2、ネンチャク草×2、ネムリ草×2、虫素材×1、骨素材×2

任务要点：任务可采集的蓝蘑菇只有5个，注意不要吃掉导致任务失败。另外任务中出现的怪物是处于睡眠中的，使用蹑足或匍匐前进提案经过时就不会吵醒它们，或者直接使用剪刀提案采集它们身上的素材也可以。

ブルファンゴの素材取り、それとコポポ

过关条件：入手1个ブルファンゴ素材
出现怪物：ランポス、ブルファンゴ、ランゴスタ、コポポ
可采集素材：アオキノコ×3、マヒダケ×3、パセパセリ×2、石素材×1

任务要点：建议带上虫捕り屋，投掷麻痹蘑菇令野猪麻痹后，这样无论是要战斗还是直接采集都会轻松不少。另外这个任务也有コポポ，可将它捕获回去交给牧场的マキバ。

突击突进ドスファンゴ

过关条件：入手大猪の牙
出现怪物：ドスファンゴ、ランポス、ポポ
可采集素材：アオキノコ×5、ハチミツ×2、骨素材×2

任务要点：这个任务需要在ドスファンゴ（野猪王）身上采集大猪の牙，不过野猪王的攻击很犀利，不能硬碰硬。正确的方法是在它发动攻击前，使用下潜提案让猫猫潜入地中，这样野猪王攻击完后就会出现带问号标志的混乱状态，这样才能有效地进行攻击，给予一定伤害后它就会晕眩，这时就可采集了。

爆发キノコ狩り

过关条件：入手3个ニトロダケ

出现怪物：ランポス、ブルファンゴ

可采集素材：ニトロダケ×7、マヒダケ×2、ネムリ草×2、メラメラナッツ×2、ハチミツ×2、鱼素材×2

任务要点：红色的ニトロダケ（硝化蘑菇）就是这次要采集的目标，同时硝化蘑菇还是非常厉害的武器，当采集够了后，可以将剩下投掷出去攻击怪物，所以建议带上虫捕り屋或タル投げ师。

海岸ランポス狩り

过关条件：讨伐3只ランポス

出现怪物：ランポス、ポポ、ランゴスタ

可采集素材：アオキノコ×8、ニトロダケ×1、特产キノコ×3、ドキドキノコ×1、ネンチャク草×2、ネムリ草×2、怪力の种×6、石素材×2

任务要点：蓝速龙的数量很多，只讨伐3只基本没有难度，食用任务中的怪力の种可以提升攻击力，不妨多多利用以加快过关速度。

キレイな女王虫

过关条件：入手女王虫の尻尾

出现怪物：クイーンランドスタ、ランゴスタ

可采集素材：アオキノコ×4、ニトロダケ×6、プンプン草×1、メラメラナッツ×∞、ハチミツ×5、骨素材×2

任务要点：这个任务要从クイーンランドスタ（女王虫）身上采集女王虫的尻尾，任务前记得把虫捕り屋和タル投げ师编入队伍。对付女王虫时，应先用敲树提案把附近椰子树上的果实给打下来，接着再用投掷提案对女王虫进行攻击，大约2~3次就可以使其晕眩，接着就可采集素材了。

睡魔に负けずフィッシング

过关条件：入手2个鱼素材

出现怪物：ランポス、ブルファンゴ

可采集素材：アオキノコ×1、特产キノコ×1、毒テングダケ×2、ドキドキノコ×4、ネムリ草×9、忍耐の种×6、メラメラナッツ×1、鱼素材×3、虫素材×2

任务要点：遇到池塘时使用捕鱼提案即可获得鱼素材，鱼的种类不限，可以带上钓り师增加获得珍稀鱼素材的几率。另外路程上有不少睡眠草，直接通过猫猫都会被诱睡，最好带上音乐家使用唱歌提案解除睡眠状态，或者遇到睡眠草时直接使用舍弃提案通过。

がんばれブルファンゴ狩り

过关条件：讨伐5只ブルファンゴ

出现怪物：ポポ、ランポス、ブルファンゴ

可采集素材：アオキノコ×4、特产キノコ×1、ニトロダケ×2、マヒダケ×3、毒テングダケ×3、パサパセリ×1、メラメラナッツ×2、ハチミツ×2、モンスターのフン×1

任务要点：任务的目的很简单，只不过沙漠的炎热会不断减少干劲槽，导致难度大幅上升。建议多带点干劲槽较长的菜园家，还有料理人也是不错的选择，可以使食用蘑菇的回复量增加，并且还可以吃毒蘑菇和麻痹蘑菇回复。另外为了加快打到野猪的速度，还可以购买炸弹并带上タル投げ师。

追いかけてイャンクック

过关条件：入手怪鸟の耳

出现怪物：イャンクック、ポポ、ランポス、ランゴスタ

可采集素材：アオキノコ×2、特产キノコ×1

任务要点：对付イャンクック（大怪鸟）没有特别的方法，直接硬拼就可以了。注意这关的蘑菇很少，为了不给回复造成压力，最好带上ハンター和タル投げ师，并购买炸弹，以求速战速决。当大怪鸟累积了一定的伤害后会逃跑，追上去再攻击一阵它就会晕眩，此时就可采集怪鸟の耳了。

ギィギ素材取り日和

过关条件：入手4个ギィギの素材

出现怪物：ランポス、ランゴスタ、ギィギ

可采集素材：アオキノコ×4、特产キノコ×1、ニトロダケ×2、マヒダケ×4、げどく草×4、プンプン草×3、メラメラナッツ×2、鱼素材×1、骨素材×3

任务要点：在小型怪物里ギィギ（毒虫幼崽）算是比较强的，因此最好不要用战斗的方式来获得素材，可以投掷麻痹蘑菇限制其行动后再进行采集，或者直接用剪刀提案强行采集。另外毒虫幼崽的攻击带有毒性，别忘了带上音乐家解毒。



ビリビリ寸前矿石采掘

过关条件：入手2个矿石素材

出现怪物：ランポス、ランゴスタ、ギィギ

可采集素材：アオキノコ×3、ニトロダケ×2、毒テングダケ×2、げどく草×2、ネンチャク草×2、怪力の种×3、メラメラナッツ×3、モンスターのフン×2、矿石素材×3

任务要点：虽然是采集任务，不过出现的怪物也不少，干劲槽不多时建议不要恋战，直接使用箭头提案赶路，还有料理人一定要带上，可以发挥很大的作用。

キノコ大好きババコンガ

过关条件：入手桃毛兽の毛

出现怪物：ババコンガ、ランポス、ランゴスタ、ブルファンゴ

可采集素材：アオキノコ×3、特产キノコ×2、ニトロダケ×4、毒テングダケ×2、ドキドキノコ×2、メラメラナッツ×2、虫素材×2

任务要点：ババコンガ（桃毛兽王）是非常贪吃的一种怪物，战斗中它会吃下各种蘑菇，我们只要等它吃下麻痹蘑菇被麻痹时再一口气发动攻击就可以了，同样受到一定程度的伤害后它就会晕眩，这时就可采集了。

こっそりブルファンゴ狩り

过关条件：入手6个ブルファンゴ素材

出现怪物：イャンクック、ランポス、ポポ、ブルファンゴ

可采集素材：マヒダケ×14、プンプン草×2、草食龙の卵×2、鱼素材×2

任务要点：尽管野猪都在睡觉，不过因为中途大怪鸟会出现捣乱，为了不吵醒野猪，采集之前还是投个麻痹蘑菇令其不能行动的好。

嫌なものには目もくれず

过关条件：入手4个ランポス素材

出现怪物：ランポス、ギィギ、イーオス

可采集素材：アオキノコ×5、特产キノコ×2、ニトロダケ×4、マヒダケ×10、毒テングダケ×2、げどく草×4、パサパセリ×2、プンプン草×2、メラメラナッツ×2、モンスターのフン×6、矿石素材×2、骨素材×2

任务要点：这关的蓝速龙不多，直接采集获得素材会稳妥一些，因此可以多带一些饲育家加快采集速度，还有任务中经常出现的麻痹蘑菇也可多多利用。另外这关出现了イーオス（红速龙），比蓝速龙难打不少，打不过时还是赶快溜吧。

誘惑に負けずヤド狩り、それとヒナ

过关条件：入手4个ヤオザミ素材

出现怪物：ブルファンゴ、イーオス、ヤオザミ、ヒナ

可采集素材：アオキノコ×4、特产キノコ×2、ニトロダケ×2、マヒダケ×5、マタタビ×6、忍耐の种×6、ハチミツ×5

任务要点：ヤオザミ（小盾蟹）都在睡觉，在它身上采集素材基本没有难点，有红速龙的地方最好将其击退再进行采集。另外这关的ヒナ（小鸡）是可以用剪刀提案捕获的，把它带回去给农场的マキバ系吧。





母は強しリオレイア

过关条件：入手飞龙の卵

出现怪物：ランゴスタ、イーオス、リオレイア

可采集素材：アオキノコ×1、げどく草×1、マタタビ×3、モンスターのフン×2、虫素材×2、骨素材×2、飞龙の卵×1

任务要点：任务的目的是要把由リオレイア（雌火龙）看守的飞龙蛋偷到手，雌火龙的实力很强，直接战斗是没有胜算的，所以在遇到熟睡的雌火龙时，一定要使用蹑足或匍匐前进提案经过，这样就可避免不必要的战斗了。

爽快ランポス狩り

过关条件：讨伐10只ランポス

出现怪物：ヤオザミ、ランポス、ゲネポス、ランゴスタ

可采集素材：アオキノコ×3、特产キノコ×2、ニトロダケ×7、毒テングダケ×6、ネンチャク草×4、怪力の种×13、忍耐の种×3、鱼素材×3

任务要点：任务中第一次出现了ゲネポス（黄速龙），它的攻击会导致麻痹，记得带上音乐家解除异常状态。还有这关的种子素材也不少，多多活用加快任务的进程吧。

ビリビリランゴスタ狩り

过关条件：讨伐20只ランゴスタ

出现怪物：イーオス、ランゴスタ、ゲネポス、ヤオザミ

可采集素材：アオキノコ×2、特产キノコ×2、ニトロダケ×2、毒テングダケ×4、ネンチャク草×2、パサパセリ×4、メラメラナッツ×2、モンスターのフン×3、虫素材×3、鱼素材×2

任务要点：ランゴスタ（飞虫）的数量很多，并且某些点还会无限刷新，基本不用担心会漏掉而过不了关。任务棘手的地方在于会有不少的红速龙和黄速龙妨碍狩猎，因此队伍要保证有足够的攻击力来对付它们，还有就是最好带上音乐家解除异常状态。





ビビるなイーオス狩り

过关条件：讨伐5只イーオス

出现怪物：イーオス、ヤオザミ、ランポス、ギイギ

可采集素材：アオキノコ×1、特产キノコ×2、マヒダケ×1、毒テングダケ×3、ドキドキノコ×6、げどく草×4、ネンチャク草×3、プンプン草×3、草食龙の卵×1、鱼素材×4

任务要点：红速龙不是很好对付，善于战斗的职业要多带点。还有这关的怪物很多都隐藏在暗处，贸然接近的话会被突然出现的怪物吓一跳而导致无法动弹，所以还要记得把交易家编入队伍，这样就可使用放大镜提案提前看到它们了。

巨大ヤド狩り

过关条件：入手盾蟹の爪

出现怪物：ダイミョウザザミ、ヤオザミ

可采集素材：ニトロダケ×3、怪力の种×3、マタタビ×2、草食龙の卵×2、骨素材×2、特产キノコ×1

任务要点：盾蟹の爪在任务最后的ダイミョウザザミ（盾蟹）身上，面对盾蟹时，当其从土里露出背壳和背对我们时都是很好的攻击时机，它发动攻击前会先转向猫猫的方向，这时只要潜入地中或移动到它另一侧就能安全躲过。

空飛ぶリオレウス

过关条件：入手火龙の鳞

出现怪物：リオレウス

可采集素材：アオキノコ×3、特产キノコ×1、ドキドキノコ×3、ネムリ草×3、マタタビ×6、ハチミツ×3、モンスターのフン×3、矿石素材×3

任务要点：任务开始不久就要面对リオレウス（雄火龙），它会在空中不断喷火阻碍我们前进，得看准火焰的间隙通过。在路程的最后要和雄火龙对决，这里无需和其硬拼，先在画面左端待机，等火龙飞到场景的炸弹堆上方时，使用这个任务独有的发射炸弹提案就可一击将它打晕，接下来就可以采集火龙の鳞了。

漠でギィギ探し、それとコポポ

沙过关条件：入手6个ギィギの素材

出现怪物：ランゴスタ、ギィギ、ヤオザミ

可采集素材：アオキノコ×3、特产キノコ×1、ニトロダケ×2、マヒダケ×5、毒テングダケ×4、げどく草×6、パサパセリ×4、プンプン草×4、メラメラナッツ×2、草食龙の卵×2、矿石素材×2

任务要点：很多毒虫幼崽都隐藏在暗处，记得要带交易家同行，还有为了确保百分百获得素材要避免战斗，发现毒虫幼崽直接使用剪刀提案采集就可以了。另外任务中有一只コポポ，可以将它带回去给农场的マキバ系。



やる気大事ゲネポス狩り

过关条件：讨伐3只ゲネポス

出现怪物：ゲネポス、イーオス、ギイギ

可采集素材：アオキノコ×1、毒テングダケ×4、プンプン草×2、マタタビ×2、ハチミツ×1、草食龙の卵×1、骨素材×2

任务要点：过关条件不难，但炎热会导致干劲槽不断下降，并且回复用的蓝蘑菇只有一个，因此最好带上料理人，把毒蘑菇也用作回复。

忍耐の种狩り

过关条件： 入手10个忍耐の种
出现怪物： ：イーオス、ゲネポス、ヤオザミ、リオレウス
可采集素材： げどく草×4、ネンチャク草×4、忍耐の种×18、虫素材×4

任务要点：任务中雄火龙会不时出来客串，当听见翅膀拍打的声音时就要潜入地中回避了，否则会被飞过的雄火龙吓到而无法动弹，另外雄火龙飞过时还会吓跑其他怪物，利用这一点可以省去很多不必要的战斗。还有一点要注意的是这关没有回复道具，多带点菜园家边睡边走吧。



のび-るモ龙

过关条件： 入手ブヨブヨした皮
出现怪物： フルフル、グネポス、ギィギ
可采集素材： アオキノコ×2、マヒダケ×4、特产キノコ×3、ドキドキノコ×4、矿石素材×2

任务要点：任务中的毒虫幼崽大多隐藏在暗处，要带上可以使用放大镜提案的交易家和用于解毒的音乐家。ブヨブヨした皮需要在任务最后的フルフル（电龙）身上采集，对付电龙的方法很简单，它攻击前有明显的征兆，头朝哪边我们只需往反方向回避就可以了，攻击完后电龙会垂下来，这时就是我们反击的时机了，反复几次就能将它打晕。

ランポス素材取り大混战、それとコポポ

过关条件： 入手3个ランポス素材
出现怪物： ランポス、ヤオザミ、イーポス、ゲネポス、コポポ
可采集素材： パサパセリ×2、ハチミツ×2、マタタビ×6、げどく草×2、草食龙の卵×2、パサパセリ×2、特产キノコ、忍耐の种×3

任务要点：蓝速龙的数量不多，为了能确保获得素材，还是直接用剪刀提案采集吧，建议多带几个饲育系加快采集速度。任务的另一个难点在于蓝速龙出现时会伴随很多其他怪物，对采集有不小影响，所以队伍还需要有较长的干劲槽作为保证。另外任务中的コポポ可以捕获。



ゲネポス素材取り大混战

过关条件： 入手3个ゲネポス素材
出现怪物： ティガレックス、ヤオザミ、ゲネポス、イーオス、ランゴスタ
可采集素材： マヒダケ×6、アオキノコ×4、特产キノコ×3、ニトロダケ×3、鱼素材×2、骨素材×2、草食龙の卵×2

任务要点：这个任务的黄速龙数量很多，可以直接用讨伐的方法来获得素材。任务中有ティガレックス（轰龙）客串，它会不断往画面两端来回冲刺，扫平路面上的一切，目前还没有办法对付它，看到它接近时（地面会震动），就使用下潜提案钻到地下回避吧。

凶暴な飞龙

过关条件： 入手轰龙の爪
出现怪物： ティガレックス、ゲネポス、ランゴスタ
可采集素材： マタタビ×4

任务要点：这次就要正式与轰龙对决，前半段和上个任务一样，轰龙会不断往画面两端来回冲刺，这时还是以回避为主。路上的其他怪物和道具就不要管了，直接通过，战斗和采集都有可能导致来不及回避。任务的最后有一块巨石，到达后先原地待机，等轰龙差不多接近的时候就潜入地中，这样它就会一头撞到巨石上晕过去，这时就可采集轰龙の爪了。

うじゃうじゃモンスター

过关条件： 讨伐6只ゲネポス
出现怪物： ポポ、ランポス、ブルファンゴ、イーオス、ヤオザミ、ゲネポス
可采集素材： 特产キノコ×1、矿石素材×4、草食龙の卵×2

任务要点：这关的小怪物非常多，不想麻烦的话只需直接对付最后的黄速龙，其他的无视就好，不过以现在的队伍实力，清场也花不了多少时间就是了。

海の王者ラギアクルス

过关条件： 入手海龙の鳞
出现怪物： ラギアクルス
可采集素材： アオキノコ×2、骨素材×2

任务要点：最后一个上位探险任务，需在ネコート出现后才可接取。任务的BOSS是《MH3》的标志怪物ラギアクルス（海龙），和火龙一样，普通攻击对海龙是无法奏效的，首先要做的是跑到前面吸引它前进。前进时需注意海龙吐出的电球，这招可以使用下潜指令躲过，当来到终点的石柱附近时，海龙的电球就会把石柱击碎，而它也会被落下的岩石砸晕，接下来就可以采集海龙の鳞了。



通信任务

追いこめイャンクック

过关条件： 入手怪鸟の耳
出现怪物： イャンクック、ポポ、ランポス、ランゴスタ
可采集素材： マヒダケ×2、ニトロダケ×2、特产キノコ×1

任务要点：蓝速龙的数量比上位任务多了些，还有这里的大怪鸟会逃跑两次，全力攻击速战速决吧。

母はとても强しリオレイア

过关条件： 入手飞龙の卵
出现怪物： リオレイア、ランポス、イーオス、ランゴスタ、ギィギ
可采集素材： げどく草×5、アオキノコ×2、虫素材×2、特产キノコ×2、ネムリ草×2、飞龙の卵×1

任务要点：和上位偷蛋任务比起来，这个任务的怪物数量明显增多，而且蛋的位置离终点还有相当一段距离，为了不在这段路上吵醒雌火龙导致前功尽弃，因此后半部分应以赶路优先，小怪物能躲则躲。

それゆけ巨大ヤド狩り

过关条件：入手盾蟹の爪

出现怪物：ダイミョウザザミ、ランポス、ヤオザミ、ランゴスタ

可采集素材：マタタビ×2、ニトロダケ×1、アオキノコ×3、特产キノコ×1、怪力の种×2、忍耐の种×2、マヒダケ×1

任务要点：任务开始不久盾蟹就会从地底发起攻击，不过这时反击是没有用的，尽快赶到终点的对决场所才是正确的应对方法。好在这个任务的蘑菇比较多，即使中了几次盾蟹的攻击也不会有太大的问题，



とっても凶暴な暴龙

过关条件：入手轰龙の爪

出现怪物：ティガレックス、ランポス、ゲネポス、ランゴスタ、ブルファンゴ

可采集素材：アオキノコ×6、特产キノコ×2、マタタビ×4

任务要点：与之前的轰龙任务一样，前半部分需要先躲避来回冲撞的轰龙，最后在终点处和它对决。由于路上的小怪物是无限刷新的，没有太大的战斗必要，也没有捕虫点、钓鱼点和采矿点，所以除了回复用的料理人是必须带的外，其他的就挑干劲槽多的猫猫上吧。

海の最强王者ラギアクルス

过关条件：入手海龙の鳞

出现怪物：ラギアクルス、ゲネポス、ランゴスタ、ヤオザミ

可采集素材：ネムリ草×2、ニトロダケ×2、モンスターのフン×2、特产キノコ×2

任务要点：和上位的海龙任务相比多了许多干扰的怪物，并且海龙的攻击力也有所提高，对队伍的干劲槽有较高的要求。由于海龙走路时尾巴和前脚都有攻击判定，吸引它前进时要尽量走在它前面，海龙吐电球就使用下潜提案躲避，只要能撑到终点就意味着胜利。

空を羽ばたくリオレウス

过关条件：入手火龙の鳞

出现怪物：リオレウス、イーオス、ゲネポス、ヤオザミ

可采集素材：ニトロダケ×3、げどく草×1、マタタビ×4、モンスターのフン×2、特产キノコ×1、矿石素材×2、虫素材×1、アオキノコ×2

任务要点：路上多了不少干扰前进的小怪物，不过不用专门去对付，雄火龙的火球自会帮我们清场，我们只需专心赶路就可以了，还有记得带上交易家发现小盾蟹。任务最后和雄火龙对决是依然是用老方法。

のびてのびーる飞龙

过关条件：入手ブヨブヨした皮

出现怪物：フルフル、グネポス、ギィギ

可采集素材：ネンチャク草×4、骨素材×2、げどく草×5、アオキノコ×2、ドキドキノコ×2、采掘点×2、ニトロダケ×2、特产キノコ×2

任务要点：一路上隐藏着很多毒虫幼崽，一定要带上交易家同行。最后的电龙对决有些许变化，第一次落地时电龙并没有晕眩，它会马上起身使用放电，这时千万不要靠近，等第二次将它打落地后才可以剥取。

各设施获得道具一览

农田

素材名称	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
なぞの草	○	○	○	○	○
サツマノイモ	○	○	○	○	○
シモフリトマト	×	○	○	○	○
デンデンダイコン	○	○	○	○	○
ドテカボチャ	×	×	○	○	○
ドデッカブ	○	○	○	○	○
ナナハクサイ	○	○	○	○	○
レアガーリック	×	×	○	○	○
激辛ニンジン	×	×	○	○	○
キングトリュフ	×	×	×	×	○
荷车の车轮（仅1次）	○	○	○	○	○
牧畜の饲料	○	○	○	○	○

渔场

素材名称	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
はじけイワシ	○	×	○	×	○
キレアジ	○	○	×	○	○
オンプウオ	×	○	○	○	○
ハリマグロ	×	○	○	○	○
カクサンデメキン	×	×	○	○	○
ハレツアロワナ	×	○	○	○	○
黄金鱼	○	○	○	○	○
カジキマグロ	×	×	○	○	○
古代鱼	×	×	×	○	○
采掘の油	○	○	○	○	○
落し物の伞（仅1次）	○	○	○	○	○

牧场

素材名称	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
ポポミルク	○	○	○	○	○
ポポポミルク	○	○	○	○	○
ポポの枝毛	○	○	○	○	○
白いたまご	×	×	○	○	○
まんまるたまご	×	×	○	○	○
虫捕りのミツ	○	○	○	○	○

捕虫场

素材名称	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
虫のぬけがら	○	○	○	○	○
カクバッタ	○	○	○	○	○
のりこねバッタ	○	○	○	○	○
ネジヤンマ	○	○	○	○	○
オオナナホシ	×	○	○	○	○
ツチハチノコ	×	○	○	○	○
雷光虫	×	×	○	○	○
ドスヘラクレス	×	×	○	○	○
不死虫（采取运1星时）	○	○	○	○	○
マボロシチョウ	×	×	×	×	○
钓りのエサ	○	○	○	○	○

采掘场

素材名称	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
石ころ	○	○	○	○	○
铁矿石	○	○	○	○	○
圆盘石	○	○	○	○	○
マカライト矿石	○	○	○	○	○
铠玉	×	○	○	○	○
上铠玉	×	×	○	○	○
虹色矿石	×	×	○	○	○
ピュアクリスタル	×	×	×	×	○
にゃんにゃん棒G（仅1次）	○	○	○	○	○
田の肥料	○	○	○	○	○

交易品

交易地点	给出素材	获得素材	所需猫猫
南の森	ハリマグロ×2、铠玉×1	ツツミクルミ/マカマカダミア/プレミアーモンド/肉焼きセット(仅1次)	トレード
虹香平原	のりこねバッタ×3、ドテカボチャ×2、モンスターのフン×1	セサミント/トコナツメグ/オニキスペッパー/锅のフタ(仅1次)	アキンド
アカツジ火山	カクサンデメキン×1、圆盘石×1、サツマノイモ×2	热带イチゴ/ペタリンゴ/トロピーチ/ポッケ村の看板(仅1次)	ソル
トロピ海岸	オオナナホシ×1、ポポミルク×3、白いたまご×3	ジューシーホタテ/こぼれアワビ/アッサリアサリ/回复药のビン(仅1次)	ネロ
花园桃源乡	雷光虫×1、アオキノコ×2、特产キノコ×1	マネアネモネ/シマリリス/ドスビスカス/金のたまご(仅1次)	アリア

小猪竞速

小猪公园开放后，可在园长处参加小猪竞速，以此来赢得各种道具。小猪竞速前需要选择参赛的小猪，每只小猪都有着不同的特长，选完后还要选择小猪的饲料，为小猪提升各种能力。最后是赛道、距离和赛制的选择，赛道包括了密林、海岸、沙漠和火山四种，每种赛道都有着不同的陷阱和道具配置，可根据自己使用小猪的特色来选择，距离决定了赛道的长度，分为短、中、长三种，而赛制则包括了1～3回战。

基本操作

按键	作用
→	加速
←	减速
↑	向上方变道，快速按两是向上方冲撞，可撞晕对手
↓	向下方变道，快速按两是向下方冲撞，可撞晕对手
○	使用道具/在预备的倒计时快结束时按○键能冲刺一小段距离
×	跳跃，可用来越过障碍
△	表演，仅限在技巧区（彩色区域），根据表演的结果可获得道具

全小猪获得方法&特长

名称	方法	特长
ベビー	完成村民任务“プーギーを连れてきて”	表演
シマシマ	完成村民任务“プーギーパーク开园”	最高速、耐力
ウーリー	小猪公园开放后在农田里遇到	耐力、冲撞
モッフン	小猪公园开放后在牧场里遇到	耐力、冲撞
モーモ	完成村民任务“プーギーパーク开园”	最高速
コロナー	小猪公园开放后在捕虫场里遇到	耐力、表演
ブラック	完成村民任务“プーギーパーク开园”	反应、冲撞
エンジー	小猪公园开放后在长屋3F遇到	表演
メーメイ	完成村民任务“プーギーパーク开园”	反应
ケロケロ	小猪公园开放后在广场的河边遇到	跳跃、表演
サッタン	小猪公园开放后在集会地下展览室里遇到	最高速、反应
プーファン	完成村民任务“ライバル现る！？”	耐力、冲撞

饲料效果

饲料名	效果
气になる实	耐力加强
イソイソの实	冲刺性能加强
ドッカンの实	冲撞性能加强
ぽかぽかの实	随机两项能力提升
黄金ミツの实	各能力提升

道具效果

道具	效果
红色蘑菇	冲刺一段距离
白色蘑菇	以无敌状态冲刺一段距离
红色炸弹	攻击第一名的对手
绿色炸弹	攻击自己正前方直线上的对手
蓝色炸弹	攻击自己前方的对手

奖品一览

名次	道具
第一名	钓りのエサ/田の肥料/采掘の油/イソイソの实/ドッカンの实/气になる实/ポカポカの实/黄金ミツの实/火龙の逆鳞（仅1次）/牧畜の饲料/虫捕りのミツ/ピュアクリスタル/マボロシチョウ/モーレツマタタビ
第二名	シモフリトマト
第三名	サツマノイモ

文化震惊

猫猫是一种好奇心很重的生物，当第一次获得稀有道具、第一次面对大型怪物、第一次听说自己不知道的事情时都会触发“文化震惊”（カルチャーショック），从而获得震惊点数。震惊点数可以在集会名为モガ的猫猫所经营的文化商店处更换村子的流行趋势。

震惊点数一览

村子相关		
震惊事件名	获得点数	触发方法
なんだか知らないけど凄そうな人ニャ！	100	第一次在广场和教官对话
可爱すぎる生き物を发见したのニャ～	100	第一次在牧场和プーギー对话
受付娘がいないと探险に出かけられないニャ！	100	建立集会的第二天
优しそうな鸟龙と友达になったのニャ	300	第一次和小怪鸟对话
なんだか知らないけど凄い自信なのニャ！	100	集会升到2级后，和里面的教官对话
モンスターには弱点があることを教わったニャ！	300	集会升到2级后，和小怪鸟对话
长老がゴミ拾いをしていたのニャ！	1000	和在海岸拾垃圾的长老对话
プーギーに乘ってレースが出来るらしいニャ	300	小猪公园完成后，和园长对话
ハンターの心得？とかいうのを教わったニャ！	100	和集会里的教官对话
世の中にはオトモアイルーっていうのがいるらしいニャ！	300	和小怪鸟对话
长老がフラれた责任を押し付けたのニャ！	1000	村民任务“长老、春がくる？”中触发
长老がプーギーに乘ってるのニャ！	1000	和广场骑着小猪的长老对话
长老がボケたふりをしてたニャ！？	10	村民任务“长老お腹ペコペコ”中触发
はじめて【腹筋】を知った、お腹がキュッってして痛くなるニャ	200	和在牧场锻炼腹肌的サファイア对话
长老が溺れてるのニャ！	1000	和广场溺水的长老对话
ハンターの常识？とかいうのを教わったニャ！	100	和集会里的教官对话
世界には色んな种类のモンスターがいるらしいニャ	300	和小怪鸟对话
イモートさんに　がいた！その名もネコートさん！	200	村民任务“ネコート”完成后
人生の教训？とかいうのを教わったニャ！	100	和集会里的教官对话
はじめてもえないゴミを手に入れたニャ！	5	第一次获得もえないゴミ
はじめてモーレツマタタビを手に入れたニャ！	75	第一次获得モーレツマタタビ
はじめてオオナナホシを手に入れたニャ！	55	第一次获得オオナナホシ
はじめてブーメランを手に入れたニャ！	35	第一次获得ブーメラン
はじめて大きな骨を手に入れたニャ！	100	第一次获得大きな骨
はじめて草食龙の卵を手に入れたニャ！	100	第一次获得草食龙の卵
はじめて黄金鱼を手に入れたニャ！	85	第一次获得黄金鱼
はじめて激辛ニンジンを手に入れたニャ！	85	第一次获得激辛ニンジン
はじめてキングトリュフを手に入れたニャ！	400	第一次获得キングトリュフ
はじめて上铠玉を手に入れたニャ！	120	第一次获得上铠玉
はじめて虹色矿石を手に入れたニャ！	185	第一次获得虹色矿石
はじめてピュアクリスタルを手に入れたニャ！	500	第一次获得ピュアクリスタル
はじめてポポポミルクを手に入れたニャ！	200	第一次获得ポポポミルク
はじめてまんまるたまごを手に入れたニャ！	200	第一次获得まんまるたまご
はじめてドスヘラクレスを手に入れたニャ！	80	第一次获得ドスヘラクレス
はじめて不死虫を手に入れたニャ！	300	第一次获得不死虫
はじめてマボロシチョウを手に入れたニャ！	450	第一次获得マボロシチョウ
荷车の车轮を入手した！レアアイテム、ゲットなのにゃ	500	第一次获得荷车の车轮
にゃんにゃん棒Gを入手した！レアアイテム、ゲットなのにゃ	500	第一次获得にゃんにゃん棒G
ダンベルを入手した！レアアイテム、ゲットなのにゃ	500	第一次获得ダンベル
落し物の伞を入手した！レアアイテム、ゲットなのニャ	500	第一次获得落し物の伞
金のたまごを入手した！レアアイテム、ゲットなのニャ	500	第一次获得金のたまご
肉焼きセットを入手した！レアアイテム、ゲットなのニャ	500	第一次获得肉焼きセット
回复药のビンを入手した！レアアイテム、ゲットなのニャ	500	第一次获得回复药のビン
火龙の逆鳞を入手した！レアアイテム、ゲットなのニャ	500	第一次获得火龙の逆鳞

狩猎相关

震惊事件名	获得点数	触发方法
はじめてポポを見たニャ!	60	下位探险任务“初めての狩り”中触发，第一次看见ポポ
はじめてランポスを見たニャ!	60	下位探险任务“初めての狩り”中触发，第一次看见ランポス
はじめてブルファンゴを見たニャ!	80	下位探险任务“わくわくキノコ狩り”中触发，第一次看见ブルファンゴ
はじめてアオキノコを手に入れたニャ!	50	下位探险任务“初めての狩り”中触发，第一次入手アオキノコ
はじめてアオキノコを食べたニャ!	120	下位探险任务“初めての狩り”中触发，第一次吃アオキノコ
はじめてニトロダケを手に入れたニャ!	50	下位探险任务“わくわくキノコ狩り”中触发，第一次入手ニトロダケ
ニトロダケをかじったら、爆発したニャ～!	180	下位探险任务“わくわくキノコ狩り”中触发，第一次吃ニトロダケ
はじめてパサパセリを手に入れたニャ!	50	下位探险任务“わくわくキノコ狩り”中触发，第一次入手パサパセリを
はじめてパサパセリを食べたニャ!いい香りがするニャ!	80	下位探险任务“わくわくキノコ狩り”中触发，第一次吃パサパセリ
はじめてネムリ草を手に入れたニャ!	50	下位探险任务“わくわくキノコ狩り”中触发，第一次入手ネムリ草
はじめてなぞの骨を手に入れたニャ!	100	下位探险任务“わくわくキノコ狩り”中触发，第一次入手なぞの骨
はじめてかたい骨を手に入れたニャ!	100	下位探险任务“わくわくキノコ狩り”中触发，第一次入手かたい骨
はじめて怪力の种を手に入れたニャ!	100	下位探险任务“わくわくキノコ狩り”中触发，第一次入手怪力の种
はじめて怪力の种を食べたニャ!力が強くなったニャ!	110	下位探险任务“わくわくキノコ狩り”中触发，第一次吃怪力の种
はじめてマヒダケを手に入れたニャ!	50	下位探险任务“わくわくキノコ狩り”中触发，第一次入手マヒダケ
マヒダケを食べたらしびれ…た…ニャ…	180	下位探险任务“わくわくキノコ狩り”中触发，第一次吃マヒダケ
はじめて蜂の巣を見たニャ!	80	下位探险任务“初めての素材取り”中触发，第一次看见蜂巢
はじめて特产キノコを手に入れたニャ!	50	下位探险任务“のんびりポポ狩り、それとコポポ”中触发，第一次入手特产キノコ
はじめて特产キノコを食べたニャ!	120	下位探险任务“のんびりポポ狩り、それとコポポ”中触发，第一次吃特产キノコ
はじめてコポポを見たニャ!	1000	下位探险任务“のんびりポポ狩り、それとコポポ”中触发，第一次看见コポポ
はじめて大地の結晶を手に入れたニャ!	100	下位探险任务“练习まとめニャ”中可触发，第一次入手大地の結晶
はじめてランゴスタを見たニャ!	60	下位探险任务“练习まとめニャ”中触发，第一次看见ランゴスタ
はじめてドキドキノコを手に入れたニャ!	50	下位探险任务“练习まとめニャ”中触发，第一次看见ドキドキノコ
ドキドキノコをかじったら、弾けたニャ!ビビったニャ～!	150	下位探险任务“练习まとめニャ”中触发，第一次吃ドキドキノコ
はじめてメラメラナッツを手に入れたニャ!	100	下位探险任务“练习まとめニャ”中触发，第一次入手メラメラナッツ
はじめてメラメラナッツを食べたニャ!疲れが吹き飛んだニャ!	220	下位探险任务“练习まとめニャ”中触发，第一次吃メラメラナッツ
はじめてスネークサーモンを手に入れたニャ!	50	下位探险任务“练习まとめニャ”中可触发，第一次入手スネークサーモン
はじめて忍耐の种を手に入れたニャ!	100	下位探险任务“练习まとめニャ”中触发，第一次入手忍耐の种
はじめて忍耐の种を食べたニャ!がまん強くなったニャ!	110	下位探险任务“练习まとめニャ”中触发，第一次吃忍耐の种
はじめてネンチャク草を手に入れたニャ!	50	上位探险任务“お昼寝こっそりキノコ狩り”中触发，第一次入手ネンチャク草
はじめてネンチャク草を食べたニャ!勇気がみなぎるニャ!	80	上位探险任务“お昼寝こっそりキノコ狩り”中触发，第一次吃ネンチャク草
はじめてキラビートルを手に入れたニャ!	70	上位探险任务“お昼寝こっそりキノコ狩り”中可触发，第一次入手キラビートル
はじめて眠っているランポスを見たニャ!	240	上位探险任务“お昼寝こっそりキノコ狩り”中触发，第一次看见睡觉的ランポス
はじめて眠っているブルファンゴを見たニャ!	250	上位探险任务“お昼寝こっそりキノコ狩り”中触发，第一次看见睡觉的ブルファンゴ
はじめてドスファンゴを見たニャ!	150	上位探险任务“突击突进ドスファンゴ”中触发，第一次看见ドスファンゴ
はじめて大猪の牙を手に入れたニャ!	500	上位探险任务“突击突进ドスファンゴ”中触发，第一次入手大猪の牙
はじめてブンブン草を手に入れたニャ!	50	上位探险任务“きれいな女王虫”中触发，第一次入手ブンブン草
はじめてクィーンランゴスタを見たニャ!	150	上位探险任务“きれいな女王虫”中触发，第一次看见クィーンランゴスタ
はじめて女王虫の尻尾を手に入れたニャ!	500	上位探险任务“きれいな女王虫”中触发，第一次入手女王虫の尻尾
はじめて毒テングダケを手に入れたニャ!	50	上位探险任务“睡魔に負けずフィッシング”中触发，第一次入手毒テングダケ
毒テングダケを食べたら、気分が悪いニャ……	500	上位探险任务“睡魔に負けずフィッシング”中触发，第一次吃毒テングダケ
はじめてイャンクックを見たニャ!	150	上位探险任务“追いかけてイャンクック”中触发，第一次看见イャンクック
イャンクックが大声で叫んだニャ!	500	上位探险任务“追いかけてイャンクック”中触发，第一次听见イャンクック叫
はじめてげどく草を手に入れたニャ!	50	上位探险任务“ギィギ素材取り日和”中触发，第一次入手げどく草
はじめてげどく草を食べたニャ!気分すっきりニャ!	80	上位探险任务“ギィギ素材取り日和”中触发，第一次吃げどく草
はじめてギィギを見たニャ!	80	上位探险任务“ギィギ素材取り日和”中触发，第一次看见ギィギ
はじめて眠っているギィギを見たニャ!	250	上位探险任务“ギィギ素材取り日和”中触发，第一次看见睡觉的ギィギ
はじめてババコンガを見たニャ!	150	上位探险任务“キノコ大好きババコンガ”中触发，第一次看见ババコンガ
ババコンガがオナラをしてきたニャ!	700	上位探险任务“キノコ大好きババコンガ”中触发，第一次看见ババコンガ放屁
はじめて桃毛兽の毛を手に入れたニャ!	500	上位探险任务“キノコ大好きババコンガ”中触发，第一次入手桃毛兽の毛
はじめてイーオスを見たニャ!	100	上位探险任务“嫌なものには目もくれず”中触发，第一次看见イーオス
はじめてマタタビを手に入れたニャ!	50	上位探险任务“诱惑负けずヤド狩り、それとヒナ”中触发，第一次入手マタタビ
はじめてヤオザミを見たニャ!	100	上位探险任务“诱惑负けずヤド狩り、それとヒナ”中触发，第一次看见
はじめて眠っているヤオザミを見たニャ!	285	上位探险任务“诱惑负けずヤド狩り、それとヒナ”中触发，第一次看见睡觉的ヤオザミ
はじめてヒナを見たニャ!	500	上位探险任务“诱惑负けずヤド狩り、それとヒナ”中触发，第一次看见ヒナ
はじめて眠っているイーオスを見たニャ!	285	上位探险任务“母は強しリオレイア”中触发，第一次看见オレイア
はじめてリオレイアを見たニャ!	150	上位探险任务“母は強しリオレイア”中触发，第一次看见リオレイア
リオレイアが眠っているニャ!	350	上位探险任务“母は強しリオレイア”中触发，不吵醒リオレイア
リオレイアが起きちゃったニャ!	1000	上位探险任务“母は強しリオレイア”中触发，吵醒リオレイア
はじめて飞龙の卵を手に入れたニャ!	500	上位探险任务“母は強しリオレイア”中触发，第一次入手飞龙の卵
はじめてゲネポスを見たニャ!	80	上位探险任务“爽快ランポス狩り”中触发，第一次看见ゲネポス
はじめてダイミョウザザミを見たニャ!	200	上位探险任务“巨大ヤド狩り”中触发，第一次看见ダイミョウザザミ
ダイミョウザザミが地面に潜っちゃったニャ!	500	上位探险任务“巨大ヤド狩り”中触发，第一次看见ダイミョウザザミ潜入地
はじめて盾蟹の爪を手に入れたニャ!	500	上位探险任务“巨大ヤド狩り”中触发，第一次入手盾蟹の爪
はじめてリオレウスを見たニャ!	200	上位探险任务“空飞ぶリオレウス”中触发，第一次看见リオレウス
リオレウスに追いつかれちゃったニャ!	800	上位探险任务“空飞ぶリオレウス”中触发，第一次被リオレウス追赶
はじめて火龙の鳞を手に入れたニャ!	500	上位探险任务“空飞ぶリオレウス”中触发，第一次入手火龙の鳞
リオレウスが滑空してきたニャ!	350	上位探险任务“忍耐の种狩り”中触发，第一次看见リオレウス滑翔
はじめて眠っているゲネポスを見たニャ!	250	上位探险任务“のびーる飞龙”中触发，第一次看见睡觉的ゲネポス
はじめてフルフルを見たニャ!	250	上位探险任务“のびーる飞龙”中触发，第一次，第一次看见フルフル
はじめてブヨブヨした皮を手に入れたニャ!	500	上位探险任务“のびーる飞龙”中触发，第一次入手ブヨブヨした皮
はじめてティガレックスを見たニャ!	300	上位探险任务“ゲネポス素材取り大混战”中触发，第一次看见ティガレックス
ティガレックスが大声で叫んだニャ!	1000	上位探险任务“凶暴な飞龙”中触发，攻击ティガレックス后，第一次听见ティガレックス叫
はじめて轰龙の爪を手に入れたニャ!	500	上位探险任务“凶暴な飞龙”中触发，第一次入手轰龙の爪
はじめて眠っているポポを見たニャ!	240	上位探险任务“うじゃうじゃモンスター”中触发，第一次看见睡觉的ポポ
フルフルがビリビリ发电したニャ!	600	通信探险任务“のびてのびーる飞龙”中触发，第一次看见フルフル放电
はじめてラギアクルスを見たニャ!	300	上位探险任务“海の王者ラギアクルス”中触发，第一次看见ラギアクルス

震惊事件名	获得点数	触发方法
ラギアクルスが尻尾を振りまわしたニャ！	500	上位探险任务“海の王者ラギアクルス”中触发，第一次看见ラギアクルス甩尾
ラギアクルスが雷球を吐いたニャ！	1000	上位探险任务“海の王者ラギアクルス”中触发，第一次看见ラギアクルス吐雷球
はじめて海龙の鳞を手に入れたニャ！	1000	上位探险任务“海の王者ラギアクルス”中触发，第一次入手海龙の鳞
アオキノコを焼いたら、さらにおいしくなつたニャ！	180	第一次让料理人烤熟アオキノコ吃
マヒダケを焼いたら、食べられるようになつたニャ！	230	第一次让料理人烤熟マヒダケ吃
ニトロダケを焼いたら、大爆发したニャ～！！	220	第一次让料理人烤熟ニトロダケ吃
ドキドキノコを焼いたら、弾けたニャ！ビビつたニャ～	200	第一次让料理人烤熟ドキドキノコ吃
特产キノコを焼いたら、とびきりおいしくなつたニャ！	180	第一次让料理人烤熟特产キノコ吃
毒テングダケを焼いたら、食べられるようになつたニャ！	500	第一次让料理人烤熟毒テングダケ吃
忍耐の种を焼いたら、消し碳になつちゃつたニャ……	180	第一次让料理人烤熟忍耐の种吃
パサパセリを焼いたら、灰になつちゃつたニャ……	125	第一次让料理人烤熟パサパセリ吃
ネンチャク草を焼いたら、灰になつちゃつたニャ……	125	第一次让料理人烤熟ネンチャク草吃
げどく草を焼いたら、灰になつちゃつたニャ……	125	第一次让料理人烤熟げどく草吃
メラメラナッツを焼いたら、あとかたも无くなつたニャ……	350	第一次让料理人烤熟メラメラナッツ吃





全猫猫加入条件&好感度提升一览



编号	名字	职业	加入条件	黄金鱼	サツマノイモ	シマリリス	マネアネモネ	ドスビスカス	マタタビ	モーレツマタタビ	オオナナホシ	圆盘石	大きな骨	かたい骨	なぞの骨	まんまるたまご	草食龙の卵	ポポの尾毛	ブーメラン
1	主人公	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	长老	—	初期剧情	150	10	35	50	100	—	—	65	40	45	75	30	200	150	15	40
3	情报屋	情报屋	初期剧情	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
4	见习い受付娘	受付娘	集会完成后在广场出现，对话加入	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
5	受付娘	受付娘	集会升级后在广场遇到，对话加入	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
6	イモート	受付娘	集会升级10天后在广场遇，对话加入到	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
7	管理人	管理人	完成村民任务“管理人のおじいちゃん”	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
8	农场长	农场长	完成村民任务“农园长クイズ”	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
9	渔场长	渔场长	完成村民任务“渔场长のお愿い”	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
10	マキバ系	マキバ系	完成村民任务“コポポ探し”	150	10	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	200	150	15	20
11	采掘长	采掘长	完成村民任务“采掘场を作ろう”	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
12	虫捕り系	虫取り系	完成村民任务“虫捕り系りの大事なモノ”	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
13	料理长	料理长	完成村民任务“とりゅふ探し”	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
14	タル爆长	タル爆长	完成村民任务“タール一家のタル爆弹”	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
15	记录系	记录系	完成村民任务“记录系チュートリアル”	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
16	工芸家	工芸家	完成村民任务“スランプ工芸家”	150	10	—	—	100	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
17	交易长	交易长	同伴数目达到18	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
18	建筑家	建筑家	完成村民任务“スランプ工芸家”	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
19	衣装系	衣装系	拥有2件以上的服装	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20

编号	名字	职业	加入条件	黄金鱼	サツマノイモ	シマリリス	マネアネモネ	ドスビスカス	マタタビ	モーレツマタタビ	オオナナホシ	圆盘石	大きな骨	かたい骨	なぞの骨	まんまるたまご	草食龙の卵	ポポの尾毛	ブーメラン
20	歌姬	歌姬	完成村民任务“歌姫と歌作り”	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
21	馆长	馆长	集会升级后在地下展览室遇到，对话加入	150	10	—	—	—	30	100	130	80	90	150	60	200	150	15	20
22	モガ	カルチャー系	完成村民任务“ファッションチェック”	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
23	マツリ	宴系	游戏开始第12天时在广场遇到，支付3000PP设立祭坛后加入	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
24	园长	园长	完成村民任务“ブーギーパーク开园”	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
25	占い师	占い师	园长加入后在小猪公园出现，采取运5星时对话加入	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
26	マルチ	マルチ受付	集会完成5日后	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
27	ネコート	旅人	其他同伴全部加入后在广场遇到，给予海龙の鳞后加入	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
28	ネギ	菜园家	完成村民任务“草むしり”	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
29	シソ	菜园家	完成村民任务“石いっぱい”	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
30	ピンク	菜园家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
31	シイタケ	菜园家	在长屋猫婆婆处介绍	300	20	70	100	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
32	スイカ	菜园家	在长屋猫婆婆处介绍	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
33	リール	钓り师	完成村民任务“マグロの一本钓り”	150	10	—	—	100	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
34	フック	钓り师	渔场升到LV2数日后出现，渔场升到LV3后对话加入	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
35	ブルー	钓り师	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
36	ロッド	钓り师	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
37	ルアー	钓り师	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
38	ミルク	饲育系	牧场有两头ポポ后出现，对话加入	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
39	ケイコ	饲育系	ミルク加入后出现，对话加入	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
40	マシロ	饲育系	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
41	ヒナ	饲育系	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
42	レミィ	饲育系	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
43	ルナ	探险家	完成村民任务“长老の杖はどこ？”	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
44	サファイア	探险家	完成村民任务“サファイア石クイズ”	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
45	アンバー	探险家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
46	ウルシ	探险家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
47	トレニャー	探险家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
48	ニャーブル	虫取り屋	完成村民任务“ニャーブル虫クイズ”	150	10	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	200	150	30	20
49	ツバキ	虫取り屋	完成村民任务“虫捕り对决”	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	—	150	15	20
50	ホワイト	虫取り屋	在长屋猫婆婆处介绍	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
51	イエロー	虫捕り屋	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
52	ギギ	虫捕り屋	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
53	アニス	料理人	完成村民任务“ワタシのダンナさま”	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
54	クッキン	料理人	完成村民任务“食材探し”	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
55	オレガノ	料理人	在长屋猫婆婆处介绍	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
56	シナモン	料理人	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
57	スパイス	料理人	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
58	ショウ	タル投げ师	小猪公园完成后在长屋出现，回答问题后加入	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
59	イオ	タル投げ师	完成村民任务“フタを求めて三千里”	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
60	スミ	タル投げ师	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
61	モク	タル投げ师	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
62	テツ	タル投げ师	在长屋猫婆婆处介绍	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
63	ソル	交易家	交易长加入后第二天在集会外部出现，支付1200PP购入交易车后加入	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
64	ネロ	交易家	※注一	150	10	—	—	—	30	100	75	80	90	150	60	200	150	30	20
65	アリア	交易家	交易长加入数日后在集会外部出现，支付7500PP购入交易热气球后加入	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
66	トレード	交易家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
67	アキンド	交易家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
68	ランチ	ハンター	完成村民任务“お鱼ちょうだい”	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
69	カロ	ハンター	举行宴会10次后在广场出现，对话加入	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
70	フェン	ハンター	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
71	ファング	ハンター	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	60	80	90	150	60	200	150	30	20
72	ハンター	ハンター	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
73	エピカ	音乐家	完成村民任务“诗”	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
74	モボ	音乐家	※注二	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
75	キラ	音乐家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
76	アキラ	音乐家	在长屋猫婆婆处介绍	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
77	カリスマ	音乐家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
78	《MHP2G》的随从猫	ハンター	继承《MHP2G》的存档	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20

注一：1.交易长加入数日后会在海边捡到瓶子，按照瓶中信的要求放入钓りのエサ。2.第二次捡到瓶子时放入特产キノコ。3.第三次捡到瓶子时放入ポポミルク。4.完成以上步骤后数日后ネロ在集会外部出现，支付3600PP购入交易船后加入。

注二：1.村子发展到一定程度时某天起床会发现长老不见了，接到情报屋的寻找请求后在海边发现长老。2.第二天会在海边捡到瓶子，按照瓶中信的要求放入なぞの草，隔天会收到集会BGM的乐谱。3.第二次捡到瓶子时放入ナナハクサイ，隔天还会收到乐谱。4.第三次捡到瓶子则直接收到乐谱。5.カロ加入5日后モボ在广场出现，对话加入。

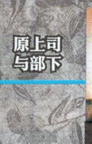
《黑豹 如龙新章》剧情小说

文 ungelivable

人物关系图










东京、神室町——

正如蝼蚁飞蛾喜欢向发光之物、大声之物、刺激之物和道理简单之物聚拢，愈是灯红酒绿之处，人们的动物心理表现得愈加明晰。他们的梦想和欲望混杂交融，像平静水面下的汹涌暗流，时不时地形成一个噬人的漩涡，当得到满足时再平静下去。

雨夜的街道霓虹辉映，撑着伞的行人三两结伴，天气的不便反倒让座座广厦更显浮华。狼一般的三名少年旁若无人地行走在神室町的天下第一大街，尽管脸上尚残存着未消的稚色，但他们身上散发出的气息无形地向周围的行人发出警告，教人不自觉地避让而行。

右京龙也是三人中的领袖，孤僻、自傲。高中二年级时，因斗殴致人伤残，被送进少管所接受辅导教育，遭到校方的退学处分。被保释获得自由后，日常生活仍受到警方监控。从小周遭的人都视其为危险分子，怕因与他扯上关系而陷入麻烦。经历了这次入监，龙也越发遭到孤立，如同毒蛇猛兽。

毒蛇猛兽……若自己真是，那倒该庆幸一番了。没有慑人的毒牙和尖锐的爪子，龙也只相信自己的一对拳头。只有力量，才是生存下去的惟一保障。今晚，他为自己确立了一个大胆、甚至可谓"无谋"的计划，这个计划或许会将他推向深渊。不过在这之前，先受到考验的是三人之间的友情。

"真的要放手干吗？"

龙也蓦地停住脚步，转头以犀利的眼神盯着方才说话的同伴："雄介，你该不是怕了吧。"

"怎、怎么可能！"

"怕的话就夹着尾巴滚吧，废物。"

"你说什么！"雄介一把揪住龙也的衣袖。

"你找我干架？"龙也嘴角溢出鄙夷和轻

蔑。

“你们两个别吵了。”另一个少年，榊天马以劝架的姿态夹到两人之间，无奈龙也并不领情：“天马，如果你也害怕的话也走人吧。”这不禁让天马愕然禁语。

龙也转过身，像摆脱了两团垃圾一样正准备迈出脚步，背后响起雄介的讥嘲：“看吧天马，所以我才不赞成这家伙的计划。这家伙到现在都没变，依旧还是那个人渣！”

“你说什么？”

“人渣……”砰地一声，龙也的拳头已经像炮弹一样砸在雄介的左颊，打得他整个上半身都扭曲过去，脸上的肌肉因痛苦而不受控制地挤出浮雕般的坚硬纹理，鲜血从口鼻喷薄而出。在打架的才能上，雄介知道自己无法跟龙也叫板，这一拳虽然让他颜面尽失地卧倒在地，却把他的多日积怨一并打得爆发出来。天马拦在龙也身前，努力阻止着事态扩大：“龙也，你冷静一下，不要一言不合就暴走，高中时代你就是因为这样才……”

“砰——”这回龙也出的是左拳：“你也认为我是个人渣对吧！”

天马擦拭了嘴角的血迹：“龙也，我没办法再跟着你了。”

“我们走，让他一个人去死吧，这个人渣！”恼怒的雄介和痛心的天马，向着相反的方向渐渐走远。

一匹孤狼的龙也，绝不打算中断自己的计划：“我不需要任何同伴，能够相信的只有自己的力量。”单手拉起夹克的雨帽，漆黑的夜空仍不断地浇下冰冷的雨水，就像准备洗涤即将奔流的鲜血。

赵乐——龙也这次的目标。表面上，这是一家再普通不过的中华餐馆，背地里却是个放出高利贷、赚取巨额利息的地下钱庄。他们手段残暴，不但跟黑道有着撇不清的关系，甚至还在黑市做着人体器官贩卖的营生。很多走投无路的生意人为东山再起而来到此处筹集资金，因经营不善再度赔光，无法偿还借款，最后惨遭割肾抵债的传闻不绝于耳。

龙也自认为计划得很周密，在神室町乃至整个东京市，东城会都是最大的黑道势力。借用东城会的名义，假冒道上的人来个黑吃黑，能够震慑对方。可年轻气盛的龙也根本没有多想行动里存在的隐患，不巧的是，这个隐患真的化作了现实——就在龙也气势汹汹地闯进钱庄，并自称东城会的成员，一个似是头目的壮年男子慢慢从办公桌后的椅子上站起：“小子，你敢打着东城会的名号来这搞事，今天就别想善罢甘休了。”这个男子正是东城会直系九鬼组的成员——户田直辉。

龙也暗暗骂了一声运背，霎时已被事务所里的数名喽罗包围。尽管没受到过专业训练，龙也的打架本事足以轻松放倒他们。

户田摘下墨镜，一脚便踹向龙也面门，还没等龙也反应过来，又一拳已紧接而至。龙也被击得后退数步，唇齿上显出血迹，然而他却没露出一丝一毫的痛苦之色，野兽一般的眼睛反而闪出兴奋的光芒，就像小孩子发现了心仪已久的玩物——这玩物却不是精美的玩具，而是想一脚踏死的蟑螂、想用刀切成两截的蚯蚓，激起人心中的残忍与破坏欲。龙也本是为了钱才拟定了这次行动，可是现在，盘踞在他脑海里的只有杀伐之意。

我要战胜他，我要杀死他！

饥兽般的龙也猱身扑过去，拳脚像一支支的利箭，刺得户田遍体鳞伤。浑然不顾对方的告饶，龙也嗜血的双眼变得透红，直到户田的身体一动不动为止，他还享受着胜利的喜悦仰天大笑。

许是四周的静寂终让他得以冷却，待转眼将目光瞥向倒地的户田，对方的面孔被揍得像翻出棉絮的破败娃娃，两只眼珠只能看到不祥的白色，而贴着户田面颊的地面上，触目的猩红化开为半径越来越大的圆。

冷汗从龙也的头上涔涔渗出——的确，打架是他的家常便饭，为此他没少惹麻烦。但对于没有父母的他而言，这些麻烦他丝毫也不在意。老姐虽然对他还算关心，但叛逆期的少年是绝对不会去领会的。正是这种桀骜不驯又无人匡正的生活方式，使得龙也从来不懂什么叫作“分寸”。一条几分钟前还鲜活的生命被自己的双拳碾压得消散，严重的现况终于令他害怕起来。

“麻烦了，得赶快逃走。”龙也想着，临走还抓起钱庄的大把钞票，夺门而出。

家。

龙也最熟悉、但又最不想回来的地方。贫民的破烂公寓，屋里和屋外几乎一样的寒冷。没有任何归属感的这里，是他和惟一的亲人——姐姐冴子共同生活的地方。姐姐，一个为了钱向无数男人摇尾献媚的市井女人，脑子里除了钱以外空无一物。但出于自己也说不上来的某些原因，龙也决定还是要跟她道个别的。

“龙也，你该不会又在外面闯祸了吧。”冴子面带嘲讽的笑容，表明她显然不知道事情的严重性，“钱——”

龙也心中鄙夷地啐了一口，将方才掠得的钱撒了一把过去，就急匆匆地出门，跨上他的摩托。

逃，我要逃走。龙也正这么盘算着，脖子后陡然传来一阵激痛，一股干涩与麻痹交汇的感觉瞬间流满全身，随后就堕入一片漆黑的深渊。

待龙也睁开双眼之际，周围是一片陌生的景象。幽暗的禁闭空间，几个西装革履又面露凶相的男子立在他的眼前，龙也的野兽直觉立即嗅出对方绝非善类，也绝非警察。他们中为首的老人留着坊主头，表情坚毅，不怒自威。他便是几十分钟前被龙也杀死的户田直辉的直系头目，九鬼组组长九鬼隆太郎。

龙也的第一反应便是自己的事情败露了，然而九鬼却没有追究他的意思。“我们谈谈吧。”狐一般狡猾、狼一般凶残的这个老人，眯起他的双眼。

接下来的对话让龙也知道，九鬼显然已经知道自己杀死户田的事，不仅如此，对方还掌握着关于这个事实的重要证据——监控摄像头拍摄下的现场录像带，龙也的狂笑身姿、户田的尸体均赫然在目。几年前，因为斗殴事件致人伤残的龙也已经到少管所接受过一段时间的劳教，被一个名叫竹中省三的警察管束得服服帖帖，至少当着竹中的面是这样。这段经历一直是龙也心中被视为耻辱的阴霾，如果九鬼把这卷录像带送给警方，那后果简直不堪设想。





“只要你按照我的话去做，警察就永远不知道这件事情。”九鬼从龙也闪烁的眼神里已经洞悉到对方的屈服之意，“随我来。”

电梯下降，龙也跟随九鬼来到另一个空间。

这是另一片天地。与刚才幽暗阴森的紧闭空间不同，这里明亮、嘈杂，是一个宛如展厅的格斗场。场中的圆台被圈在铁丝网内，一名精悍的华裔男子与另一个日本壮汉斗得正酣。看台上的观众呼喊得声嘶力竭，蒸腾出的热气形成一波波的热浪，几乎能把人掀倒。

格斗比赛。没错，龙也已经不是第一看到了。电视上的拳击、摔跤、自由搏击等比赛同样拥有惊人的热力，但是那些比赛和如今龙也看到的完全不同。这已经不能叫比赛，这简直就是厮杀的修罗场。搏击的双方不仅强大，而且冷酷。那种打斗方式，完全不把对方当做是一个人。每当一方的拳头对另一方造成致命的杀伤时，看台上的观众就发出震聋发聩的欢呼，让人觉得他们简直是为了看流血而活！

“这是真正而原始的格斗。”九鬼说，“看到吗？除了徒手外没有任何规则限制，也没有时间限制，一直打到对手站不起来为止。这些斗士每人都是真正的杀人机器，为追求真正的强大而来。看到那些观众了吗？跟他们比起来，看着电视的所谓格斗迷简直就是可怜虫。最野性、最高效、最华丽同时也是最纯粹的格斗，只能在这儿看到。右京龙也，你打倒户田时的勇姿很令我在意。看吧，你比场上的那两个人更有天赋，更能让观众热情高涨。只要你能在这个‘龙之狂热’擂台上达成10连胜，户田的事情我就绝不加以追究。”

龙也看看了眼前的这个老人，又把目光投向场地中央。现在铺在他脚下的命运之路，已经向着没有选择的方向延伸去。

悠木万寿美，让龙也最作呕的名字。龙也没想到自己居然又会跟这个人相遇，一定就是所谓的冤家路窄。

教师，在日本和议员、医生一样被尊称为“先生”，后两者拿捏着他人的生死，拥有不得不让人低头的威慑力。相比之下，教师简直就是个笑话。这群无能之辈自以为崇高，整天对与自己毫不相干的事情指手画脚。在龙也看来，他们只是拿学生来排遣心理压抑的可怜虫。坂本金八？山口久美子？且不论教师这个可笑的行当里是否真有如此圣贤侠女，就算有，他们也一定会为自己是悠木的同行而感到屈辱吧。

悠木是个不折不扣的废物——龙也这么想着。高中时，这个唯唯诺诺的中年眼镜男就从没做过一件好事。龙也尚记得有一次，自己向低年级的小朋友“借点钱”，被悠木检举告发。高二因为打架被条子抓住，也是悠木一手促成的“好事”。悠木是无数肮脏陈腐的成年人的代表，他不懂男人之间的对决应该生死由命。

回想起一大段的不愉快往事，龙也不爽地撇了撇嘴。这次竹中那个欧吉桑四处找我，该不会又是悠木从中作梗？眼前的悠木相比当年更显颓废苍老，如果我现在揍他，他也会像户田一样死掉吧。龙也这么思忖着，再次回想起当年自己对悠木的报复。狗一般地伏在地上的悠木，任凭龙也的拳脚狂砸猛踹，别说反抗，就连逃跑的胆量都没有。这个可怜的悠木最后还不得不向龙也低头道歉，呸，活该！

“悠木！你小子，该不会又向竹中说了什么吧！”在得知竹中近来确实跟悠木接触过后，龙也的神经一下子就绷紧了。当然，他不认为悠木会知道自己杀死户田的凶行，但如果让竹中将注意力集中到自己身上，难保事情不会败露。竹中看上去是个糟老头，在一线摸爬滚打几十年不见升迁，实际上比猴还精明、嗅觉比猎狗还敏锐。

悠木忙不迭地一脸诚惶诚恐：“没有没有，我只对他说你现在已经不是我的学生了，一点联系都没有。”

龙也冷哼一声，谅他也不会撒谎，这次便放他去吧。

悠木万寿美，庸庸碌碌的中年大叔外表。他目送着自己昔日的学生远去，轻轻叹了口气。

“喂，欧吉桑，走路不看道的吗？我兄弟被你撞伤了啊！”一个戴着棉线帽的混混歪着头，不怀好意地打量着悠木。而他的另一个同伴，则夸张地抱住肩膀大声喊痛。这种情况在神室町并不少见，几个混混三五成群，故意走上来与你擦肩而过，声称被撞伤并勒索钱财。

“快点把钱拿出来啊！我兄弟需要医疗费啊！”混混揪起悠木的衣领，口中的烟味和酒味扑鼻而来。

“你们是哪个学校的？”悠木一改面对龙也时的惶恐模样，冷静地问道。

“大爷我没学校。”

“原来如此。”悠木扶了扶眼镜，“所以说现在的年轻人垮掉了，缺乏管束。你们以前的老师也是个无能之辈吧……我的手上已经出现过右京龙也这样的失败学生，一味的忍让无法作出任何改变。今天，就让我替你们的师长教育你们吧！”

一向臃肿无能的悠木，随即变成一头残暴无比的饿狮。热忱得显露出眩狂的眼神穿透镜片烧灼着眼前的两个失足少年，血液顺着握紧的拳头流下，这是两个不良少年的血，也是悠木心中的血。这一战或许不能称为“战斗”，只是单方面的暴打。悠木心中沉淀已久、被风干掩埋的某种东西，开始蠢蠢欲动……

“喊，那个无能教师。”龙也兀自沉浸在不愉快的回忆里，一辆黑色轿车从背后向他驶来，靠近之际放慢速度，最后停在龙也的身边。车窗内伸出的一只手，将攥着的纸条递给龙也，一个压低的声音说：“这是你今晚的对手。”

M.YUKI——纸条上写着五个字母。

“女人？”龙也皱了皱眉，YUKI是很常见的日本女性名。

“男人。女人是不可能登上龙之狂热的。”

如往常一样，龙之狂热座无虚席。热血DJ RIKUOH的赛前解说把现场的气氛调动得无比火爆：“女士们、先生们，今晚又有最高的舞台呈现给各位……”

选手准备室，龙也在经过时抱着极大的好奇心向门上贴的名纸看去，一个令人难以置信的名字赫然在目——悠木万寿美。

悠木，YUKI。那个无能的教师，会是我今晚的对手？龙也心怀“兴许是同名同姓吧”的想法向房间里看去，那眼镜和身影，绝不会错，那就是龙也再熟悉不过的悠木。悠木一改往常

的颓然形象，散发出的强大压力又让龙也觉得自己从来就没认识过他……

工藤沙纪总是在绝妙的时机出现，不管龙也承不承认，沙纪的情报总是能给自己莫大的帮助。悠木万寿美是个怪物级格斗家，从学生时代起就修行空手与合气道，均有着很高的造诣。雨宫泰山在赛前为选手做例行体检时，同样对悠木的身体惊讶不已。作为一个身经百战的格斗家，悠木居然连一次骨折的痕迹都没有，可以想象出其防御技巧有多么高明。

沙纪看着陷入沉默的龙也，调皮地挑衅道："哎？又害怕了吗？"

"开什么国际玩笑。"龙也想到那个被自己揍得不敢还手的悠木，心中不是惧怕也不是感激，他只想把这个教师再狠狠地痛扁一顿，才能平息莫名的不安和躁动。

胜利了。龙也看着倒在地上的悠木，却怎么也高兴不起来。

悠木勉强用竹刀撑起受伤的身体："我认输了。可是龙也，能听我说吗？"许是从龙也的拳头里感觉出什么，悠木仍抱着一线希望，向龙也传达着自己的想法。

悠木在学生时代和龙也一样，是绝不能用"好人"来描述的问题学生。然而在大学的空手部承受一拳一脚的对打练习时，悠木知道了一件事，那便是"并非所有的拳头都一样"。承载着感情与思念的拳头并非暴力，它会令人与时成长。明白了这点的悠木最终成为一名教师，想把这个道理教会给新一代的年轻人。可现实的制度否定了悠木，在这完全禁止体罚学生的年代，只因为掌掴了学生，他便被第一所赴任的学校辞退。学校并不要求教师真的教会学生什么，教师要做的就是忍耐，以此获得学生和家长的口碑。悠木坚持认为对待"恶"绝不姑息，拳头的目的不是惩罚学生，饱含感情的铁拳一定能将教师的苦心传达到学生心中。正是日本当前这盲目的教育制度，区分不出拳头与拳头的差别，才诞生了龙也这样的失败学生。

"你说得没错。"龙也并非不能理解悠木，只是他不能理解，为何悠木在自己的教育理念没能得到制度的承认时，还坚持教师这个职业。

"即便铁拳教育被否定，我还有自己相信的事物。"

"相信的事物……自己的想法被否定，明明想打却又不能打，你还能相信什么呢？"

"闭嘴！"悠木的眼角流下两行泪，拳头完全不留情面地向龙也挥去。

一拳、两拳……坚硬却又温暖的拳头不断地砸在龙也的脸上。龙也并没有防御，只是无言地承受着攻击。肉体上的痛是真切的，但龙也的心情却是前所未有的解脱。回想起悠木一度被学生暴打、忍耐，龙也发自内心地认为自己的胜利相比对方，是多么的微不足道。

是的，悠木的铁拳教育被否定，他仍然坚信的事物，便是"忍耐"。不管眼前发生了什么，忍耐一定也可以把想法传达给学生。哪怕是只有一个人也好，总有一天，肯定能有一个学生领会到悠木忍耐的苦心。这个信念从未动摇地让悠木坚持教师至今，只是他没有想到，第一个领会它的，竟然是自己曾经的一号不良学生右京龙也。

龙也纠正悠木的发言道，他并不是体验到"忍耐"才挨打不还手，而是在这之前，悠木的铁拳教育已经传达到他的内心。所以，他想试试承受承载了思念的拳头，会带来怎样博大深沉的爱。

"你虽然被学校辞退了，但是没有做错，老师。"龙也言道。

最近条子的动向有些可疑啊——龙也思忖着。

往常隔三岔五，神室町上都会小打小闹地发生些刑事事件，警车的出动频率虽然也不能称之为"偶尔"，可是像现在这样大批开上街，四处巡逻的情况委实并不多见。

该不会……户田的死始终是龙也心中的结，一闻风声鹤唳，就足以让龙也惶惶半日。

不妙的预感很快成为现实，一辆警车在距离龙也10米开外的地方停住，一个熟悉的老面孔从车中探出。

竹中！

龙也的第一反应就是逃跑，不远处的的士无异于救命稻草，在三下五除二仓皇地挤进车内后，龙也向司机吆喝着："快开！"

在司机的全力加速下，龙也终于甩开警察。恢复正坐的他刚要舒一口气，司机却以带着险恶之色的眼神从观后镜注视着他："小哥今年18岁吧，还记得一年前的斗殴事件吗？"

龙也蓦地一惊。说到一年前的斗殴记忆，可谓再明晰不过了。正是那次事件把他送进了少管所，度过一段时间的囹圄生涯。尽管万般不服，龙也心中很清楚自己并非唯一的受害者——当然他从没把自己看作加害者便是了。

这人是什么来头？龙也把目光移到的士的驾驶台，司机的营运证件上端端正正印着"藤本信道"四个字。

藤本……一年前跟龙也交手，身负重伤并住进医院的少年同样姓作"藤本"。让龙也不能理解的是，为何对方要搭救自己呢？

藤本信道壮实、坚毅，但儿子的仇恨令他丧失做人的一些准则也在所不惜。对他而言，右京龙也坐上自己的的士简直是苍天保佑，怎么能让这个凶手落到满嘴大道理的警察手里！儿子恒夫至今还在医院的病床上躺着，右京龙也却被羁押了一段时间后又堂而皇之地过起平常人的生活，甚至还沐浴在聚光灯下，变成擂台上众人瞩目的明星，这是藤本信道无论如何也不能咽下的一口气。

的士行驶到一处偏僻巷角，利用拐弯加速把龙也甩出车外，扬长而去。龙也面对的，是一群空手流的格斗家。

打发走空手部的成员，龙也依旧处于深深的不安中。藤本信道不会善罢甘休固然是一方面，自己对他毕竟还是抱有愧意的。眼前看到的景象，更是把这种不安像吹糖泡一样膨胀得几近临界点——天马居然在跟竹中秘密接头！

龙也心想，天马肯定不知道自己杀了人，但当天袭击赵乐的计划，天马也是原始参与者之一，如果他把龙也当日的行踪出卖给警察，竹中必然会查到龙也头上。如今这年代，只要



警方能准确锁定嫌疑人，搜集证据简直就是件非常简单的事情，更何况是“杀人”这种破案率高达98%的重大案件。不过当务之急，是要先把这次的龙之狂热擂台赛应付过去。

就像龙也隐约感觉到的那样，这次的对手，正是欲报伤子之仇的空手家藤本信道。这个曾经在日本空手比赛上获得三届冠军的中年男子，成为龙也通往10连胜道路上的又一面高墙。

艰苦的战斗结束，跨坐在藤本倒地的身躯上，龙也举起胜利者的裁决之拳，最终又缓缓放下。

浴血的藤本勉力支持起身躯，龙也没有对他补下最后一击令他开始怀疑，将儿子以那么凶狠的手段致残的真的是眼前的这个年轻人吗？

龙也并不否认自己致人伤害的事情，但是藤本恒夫为何后脑会留下被球棒敲打过的痕迹，这是龙也所不明白的。藤本信道感觉到自己这一年多以来很可能一直被错误的思想所左右，不由地瘫软下去。

在藤本信道失去意识的这段时间，龙也、沙纪和泰山一直陪站在病床边。藤本的手机一直嗡嗡作响，龙也被吵得不耐烦了，便擅自接通了电话。

拨进电话的是一名警察，对方并没有确认接电话人的身分，只告知刚刚又解决了一起伤害性事件，受害者的供词里，提到一年前致藤本恒夫伤残的始作俑者，居然是当时跟在恒夫身畔的空手部后辈杉山，动机是为了报复在空手部受到的严酷对待。在恒夫与龙也对决并被打倒后，本应立即把恒夫送往医院治疗的杉山认为这是教训恒夫的好机会，以龙也的名声和臭脾气，无疑是个扣黑锅的好对象。在经过一番思索后，心生歹念的杉山举起了罪恶的手……

事情真相大白，感怀的藤本在不知所措之际，接到来自医院中恒夫的电话。听闻儿子已经在复健运动的帮助下能够下床走路，不由喜极而泣。

战斗的理由多如繁星，为骄傲而战、为女人、为金钱而战，然而每一次战斗结束后都会催生出胜负以外的其他结果。无论是怎样的结果，男人都要把它们全部视为自己的东西，因为结果不好而组织出各种借口为自己开脱，与逃兵无异。龙也虽没有直接致恒夫伤残，但是他将恒夫的遭遇视为自己的责任，也因此也没有向藤本信道解释。这表明龙也已经把那一战的结果全部包纳吸收，这种勇士的姿态最终还是传到到藤本信道的心里。而恒夫同样是个了不起的男子，他也感受到自己的责任，反复向父亲诉说龙也不是应该去憎恨的对象。所谓男人，就是要对自己做过的所有事情担责在肩。

“可恶，那个臭老头……”

龙也烦闷地咒骂着藤本信道。为什么要让我看到你们的父子亲情？十五年前的那场大火，把父母从龙也的身边带走，此后被亲戚收养的姐弟也没有受到良好对待，一直依靠自己的力量打拼至今。什么责任，什么理解，统统都是漂亮话……然而，藤本信道流泪的面容，雨宫泰山的严肃教导，已无法从他的脑海深处被抹消。

几分钟前的景象让龙也大为震惊，紧接着从脚底涌上头顶的愤怒让他飞奔至九鬼组事务所。是的，绝对没错，户田还活着。就在方才龙也路过赵乐时，二楼玻璃窗的里面赫然是户田的身影。如果户田并没有死，那么九鬼的目的是什么？以此为把柄，要挟我在龙之狂热为他卖命，直到10连胜吗？

九鬼的回答意外地简单：“你累了，看到的是幻影。”换作平日，龙也是绝对不会被这种搪塞般的借口说服的。可这几天的经历，比他之前十八年累积起来的更为离奇，数度修罗场的打拼，让龙也对自己的所见也不是那么太坚信了。

下一个对手是东城会直系二冈组的真壁，这是来自冲绳的街头格斗家，尽管没有在重大赛事上登场过，但凶暴的战斗力使他被所有的对手和看客敬畏地称作“狂犬”。二冈组长对龙也的战斗能力非常赏识，可是当龙也自信满满地说出自己想十连胜时，二冈像是听到什么国际大玩笑似的放声大笑：“哈哈哈，九鬼这个老狐狸，果然不是善类啊。小哥，要在龙之狂热上10连胜，是绝对不可能的。你真是被九鬼那个家伙瞒得定定的，这样吧，你去找一个叫‘赛之花屋’的情报师，应该会听到不少有趣的东西。”

赛之花屋，神室町最神秘、也最有权力的人。他的权力与政客或黑道魁首不同，“情报”是其最具分量的交涉筹码。神室町内发生的所有事情及背后内幕，没有一件是他不知道的。他掌握的信息在无形中对神室町的每一个人都有强大的震慑力，但他的存在对于大多数人来说只是个都市传说。

情报是可以买卖的商品，越珍稀的情报价格当然也越贵。当龙也从赛之花屋的秘密基地出来时，他明白了一件事情：东城会的各大支系利用该地下格斗场赚取高额利润，从而引发各组财力的此消彼长。只要一个选手的连胜次数越多，各组为了达成均势，便会不断派出更强的斗士打压。这场你勉强打赢，也许下一场的对手就能让你血溅五步。此外，赛之花屋还额外透露出一个消息，东城会从数年前开始，地下赌场和风俗店便多次被警察查获，不少高级干部的生意均被牵扯在内，因此东城会本部怀疑有内鬼存在，将消息出卖给警方。

令龙也烦闷的事不止这一件，这几天他自认为看到了很多不该看到的东西。不管是附骨之疽般的竹中、还是本该已死的户田、亦或是跟竹中密谈的天马。天马曾经是龙也最亲密的伙伴——伙伴，不是朋友。龙也从不把别人当朋友看到，从小到大，所有跟他走得近的人无非是因为有利可图。钱、女人、势力……小人之交甘如醴，一旦麻烦当头，就一个个作鸟兽散。

龙也从来没有对友情抱任何指望，只是他也不喜欢被出卖的滋味。现在，他已经是第二次看到天马跟其他可疑人物的密约了。玻璃的另一面，跟天马交头接耳的赫然是二冈组的成



员。竹中、二冈……天马，你究竟想把我推到什么境地？

真壁，这是龙也迄今遇到的虽非最强，却绝对是最可怕的对手。从头到脚，全身上下无一不是武器，更为要命的是，天马已经把龙也的弱点告诉了二冈组的人——在参加之前的战斗时，龙也的右脚踝已然受了非常严重的伤，这点真壁自然也是知道的。

狂龙对狂犬，这场比赛的结果殊难预料……

即将战胜真壁的那一刻，对方却露出了狞笑：“右京龙也，我知道你的弱点——是在左脚啊！”真壁的右脚硬如钢铁，狠狠地砸在龙也的左脚上。经过长时间的修行和战斗，龙也的抗击打力远超昔日。更为关键的是，真壁攻击的是龙也未受伤的左脚——天马故意提供里假情报。这一次的失误，已经足以让真壁再无翻身之机，龙也高高举起自己的拳头……

天马，你这蠢蛋！

得知天马被二冈组作为叛徒带走，龙也不顾身上的伤痛，奋力奔走寻找。

友情的伟大，往往出乎当事人的想象，能令人退避甚至懊悔。为忠实圆满地守护对方，不计后果，不惜牺牲自己。可恶，太狡猾了，让我明白你是最好的朋友，再对你抱着亏欠感激之意吗？我满以为自己已经被你出卖了啊！

“天马！”龙也赶到现场时，正好看到二冈组组员用沉重的高尔夫球杆重重砸向天马的左肋。一声钝器鸣响，痛苦的表情浮现于不屈的面庞，天马的身体像没有支撑的沙袋般慢慢瘫软下去。而接下来，龙也不会再让别人伤及他一分一毫。

阴谋的漩涡仍在扩大。

天马的伤势渐渐恢复，许久没一同欢谈的二人去往神室町的街道上放松一下自己。在一家气氛还算优雅的茶餐厅，龙也把至今发生的事情合盘托出，包括自己袭击地下钱庄、杀死户田，到受九鬼要挟、成为龙之狂热的斗士，一路与TOMOKI、日向翔等人的战斗等等。两人相谈正酣，餐厅电视里的一则新闻吸引了龙也的注意。

“昨夜，琦玉县秩父山中发现男性遗体。根据尸体的随身遗物推断，死者生前在东京神室町经营饮食店，名叫户田直辉，40岁。头部的打击痕似乎是致命伤所在，警方断定此为杀人事件，目前正积极取证调查。杀害的第一现场和时间尚且不明，但警方正排查被害者的交际关系，锁定犯人……”

龙也将报纸重重地掷在九鬼面前：“这是怎么回事？”户田的尸体在这时被发现，不得不让人怀疑是九鬼暗中做的手脚。警方现已知道户田被杀的事实，只要九鬼把那卷录像带交给警察，龙也就完了。尤其是前几天龙也分明已在赵乐看到活着的户田，这不得不让人猜疑九鬼是怕事情败露而对活着的户田痛下杀手。



九鬼辩解只要自己控制了那卷录像带，就足以要挟龙也，如果户田之前真的还活着，他也没有必要一定致其于死地。

龙也再次找到赛之花屋的情报师，意欲探听户田的生死真相。这次情报师不像之前那般好通融了，开出的1000万高价酬金令龙也不得不退却，不过作为补偿，情报师递给他一张女性照片：“去找她吧，你能听到不少有趣的东西。”

千秋自称是一名大学生，在夜店打工。该夜店的名气比起由理香所在的Jewel逊色不少，但不少有头脸的人物依然会来此光顾。比起在Jewel看到的那些美貌娇娃，千秋的谈吐显得有棱有角，不过龙也并不讨厌。经过彼此的试探，两人谈得还算融洽——当然这也是龙也塞了几张大钞之后得到的和睦效果。

“原来如此。”告别千秋，走出夜店的龙也头脑瞬间明晰起来。九鬼杀户田的动机已经找到了：户田最近与邻国的黑道组织交往甚密，况且他本来就不满在九鬼手下做事，生意的大部分收益均要向组里纳贡，大有脱组独立的倾向。此外，东城会高层怀疑与警察私通的内鬼名单里，户田也是重大嫌疑人，九鬼对他执行清算是再合理不过的了。

“上车。”九鬼的轿车停在龙也的身边，“带你去看个有趣的东西。”

龙也反讥道：“该不会是去琦玉县的山里吧？”

“呵，你偶尔也能说句笑话啊。”九鬼道，“带你去看下一个对手。”

某格斗训练所中，台上两人斗得如火如荼，胜者骑乘在败者的身上，毫无顾忌地左右开弓，每一拳都宛如一颗小型陨石，似要将败者的面孔砸到千疮百孔方且罢休。

龙也宁可没看到眼前的这个人。实用至极的狂野战法，只为战胜对手而不择手段的进攻，视对手如草芥的冷漠眼神，实在难以把他跟“日向翔”这个名字联系起来。

“他就是你的下一个对手。”

再度与日向交手，龙也的心情异常沉重。并非因为日向的强大，龙也只是不明白，那个执着于华丽战法、贯彻格斗哲学、哪怕被击倒都面带微笑的日向翔，为何会表现出眼前这般杀意。

日向的眼神像利刃侵蚀着龙也的皮肤，透着愤怒与悲哀。我一定要杀死眼前的右京龙也。虽然曾经被这个人战胜过，虽然之前对龙也欣赏有加，但自己的感情都被对方背叛了。我一度以为你是被九鬼威胁才站上龙之狂热这危险舞台，没想到你竟然会向九鬼出卖我的妹妹——千秋。长时间刺探东城会情报的千秋正落在九鬼的手中，生死未明。我必须要杀死右京龙也！

看台上的千秋忧心忡忡地看着场内的两人，右京龙也，为何我当时没看出你是如此奸险的小人。为了你自己的连胜数，竟以小人伎俩跟哥哥再度比试，打算在比赛过程中以事故死的假相杀死哥哥，绝对不能原谅。

以上两个人徘徊在脑内的想法，却是龙也做梦也想不到的。幕后的黑手正把三人卷入阴谋的中心，利用千秋对日向的担心将其绑架，再利用日向对千秋的关心唤起对龙也的杀意，不过这一串算计都在龙也的胜利后被剿碎，千秋与日向得以平安相见。

六连胜，在通往几乎不可能达成的10连胜道路上又近了一步。神室町的上空依然阴云密布，是夜，九鬼遭到不明人物的袭击，重伤后



昏迷不醒。

乌云层层叠叠，当人以为拨开一片乌云便能见到阳光，看到的却是更厚的乌云丛。从自己登上龙之狂热到户田被杀，龙也一直坚信九鬼是始作俑者，可是就在户田被杀消息刚曝光不久，九鬼又遭到了袭击。不仅如此，龙也又遇到了更大的麻烦。在九鬼遇袭的现场找到了龙也的手链，明显是凶手的栽赃嫁祸，被九鬼组同仇敌忾地视为眼中钉，这样的日子并不好过。

经过这次变故，二冈组受东城会本部委派，接手龙之狂热，并为龙也安排了下一个对手——华裔日本人张孝明。张的身世很复杂，十五年前，他的父母在神室町一家名为“紫禁城”的饭店做工。当时东城会觊觎紫禁城的地皮，久经交涉而不取，于是策划了名动一时的放火事件。“紫禁城”的店主、雇员包括张孝明的父母都葬身火海，东城会受到警方的排查，尤其是户田直辉被锁定为放火事件的直接执行人。但迫于上层压力且一直未能找到切实证据，警方放弃了对东城会的进一步追查，只有竹中等少数警员还对此案念念不忘。十五年过去的今天，案子已接近时限，因此竹中才会搜寻户田吧。

想到这里，龙也稍稍松了口气，片刻后又想起张孝明。自张孝明失去双亲，并看到警方的纵容懈怠，对日本这个国家便充满恨意。他将身世相近的在日华人集结在一起，创办黑道组织“孤狼会”，甚至不惜前往美国学习职业拳击，立志向日本复仇。二冈组长与他定下交易，只要张能够在擂台上中止龙也的连胜，就把当年真凶的名字告诉他。

然而，张孝明想要的并不单单是复仇。权力的野心像一颗毒草，在他心中越长越大，这种渴望之强，实际已经超越了复仇，成为张孝明当下人生的第一目标。只要打赢龙也，就能获得二冈组的支持，与二冈平分神室町的支配权，龙之狂热的大把金钱，名誉、女人……欲望的强烈，让张变得贪婪的同时，肉体和精神却愈加脆弱。

“沙纪，接下来的比赛不用看了，去整理医务室迎接下一批伤员吧。”雨宫泰山吩咐着自己的助手。

“可是……”

“龙也必定会赢的，张绝对不是他的对手。”

融合了西洋拳击和中国武术的张孝明是个相当强大的格斗家，龙也打败他的轻松程度却超越了之前的6场比赛。

“可恶，可恶！”失败的张孝明的眼泪从眼角

“你的眼泪，是为什么而流的？”龙也悬起自己的铁拳质问道。

“我的野心怎么能被你这种小鬼给破……”

铁拳制裁，龙也只盼自己能砸醒这个活在自己欲望泥泞中、而忘记更为根本目标的精神可怜虫：“你那天国的妈妈正哭泣着啊！”

“啪——”失望而愤怒的龙也毫不留情地挥了下去。

给我醒过来吧！这是龙也的最后一拳所包含的想法。

为了私欲而击出的拳头，是缠绕着阴冷之气的“杀人拳”，龙也的拳头曾经也是这样。但现在不同了，龙也在战斗时也能想着对方，他挥出的是被明阳之气所支撑的“活人拳”。他教会张孝明，与其自怨自艾，对这个社会、这个国家抱有憎恨，为何不把对过去的诅咒转化为对未来的希望？

父母的仇一定要报。张孝明的想法一心不乱，要像龙也说的那样，在未来的大道上堂堂挺起胸，则必须越过这个槛。

经历了上次交锋后，龙也与张孝明成为值得信赖的伙伴。一方面，张孝明继续搜寻夺走自己母亲生命的凶手情报；另一方面，龙也同样关注户田是否与15年前的放火案有瓜葛。怀着相近的目的，两个人走访各处，掌握了不少有用情报。15年前在火灾中丧生的有当时“紫禁城”烧肉店的店主、厨师和打零工的女招待。厨师即是张孝明的母亲，另一个女招待据说生育过子女，且有一个在外四处奔波的丈夫。出事后，女招待的子女被送到亲戚家抚养，但丈夫并未归家担负起抚养责任。有传闻说，丈夫加入了东城会，成为黑道一份子。如果是出于复仇的意愿，他的动机并不难理解——作为内鬼，把情报不断透露给警方，曝光东城会的各种违法生意，从内部将害死自己妻子的黑帮瓦解掉。打探毕以上事实，龙也接到九鬼的电话。对方让龙也速速赶到赵乐，有要事交代。许是从语气里感觉到事态的严重性，龙也立即飞奔前往。

赵乐，龙也一连串麻烦事的发源地。夜晚无灯，按开门上的机关，就着窗外的城市夜光，龙也看到沙发上佝偻着身体的老人。“喂，你没事吧。”龙也扶起九鬼，“我有事情要问你。”

九鬼却拦阻了龙也的发言，从他的伤势来看情况的确不容乐观。像交待遗言一样，九鬼向龙也道出了一切。龙也最早袭击地下钱庄后，九鬼也确实以为户田已死。经过检查，户田虽已无呼吸，脉搏却仍在跳动。被龙也的健斗姿态吸引，九鬼将计就计，让这个大有潜力的年轻人参加龙之狂热。这么做出于两个目的，其一是为了清查出东城会的内鬼。从好几年前开始，内鬼的存在让东城会各大直系支派被查处违法经营，也刚刚是从那时起，由九鬼经营的龙之狂热开始火爆，为九鬼赢得大量资产，九鬼组在东城会里的地位日渐提高。该现象引起其他支派的猜忌，认为是九鬼的人出卖了他们，为的是九鬼组一家独大，就连东城会本部也对此看法将信将疑。为了撇清关系，九鬼找到昔日的故交——在警局担任要职的鹫尾，希望他将内鬼的名字告知于自己。鹫尾开出的条件是，让九鬼找出一名出色的斗士，在龙之狂热的擂台上搭成10连胜。另一方面，对格斗有着至深爱好的九鬼从内心也渴望看到一名超越传说的斗士。九鬼让龙也不必担心录像带，因为已经被销毁了，但是要揭开更深的黑幕，必须由龙也自己去探索。临终前，九鬼又透露出一个消息，户田生前有将自己和他人的对话录音的习惯，假如能找到存储录音的缩微存储卡，或许就能揭开凶手的真面目并了解15年前放火事件的真相。

“存储卡在……神室町的AN……”耗尽最后一点生命，九鬼留下了谜一般的遗言。AN……那是地名，还是人名？龙也刚思索着走

出赵乐，又突然遭到了电击枪的袭击，不省人事。

再次苏醒，龙也置身于一群戴着头盔、不以真面目示人的凶徒包围中。

“多亏了你的好朋友天马，我们才知道你的行踪啊。”凶徒用铁制球棒威逼着龙也说出九鬼的遗言，幸亏张孝明带着孤狼会的成员及时赶到，凶徒一行跨上摩托电掣般地离去。

龙也对于天马出卖自己一事并没有追究，他知道天马一定有自己的苦衷。倒是那群利用自己朋友的人，不管你是谁，我都要把你杀掉！怒气未平之际，龙也接到了来自张孝明的重要电话：“东城会的内鬼十有八九是一个叫作乃木泰的男子。该男子曾在15年的放火事件后作为死者家属接受过记者的采访。”

“神室町的AN。”龙也与竹中迅速取得联系，竹中却告知自己已经被踢出了办案组。15年前的纵火案无疑与国家的高层政客有着牵连，高高在上的政治家为掩盖自己的劣迹，对警方施以压力，要求按“户田是15年前的放火犯，杀死户田的是右京龙也”办。要是无法找到户田留下的存储卡，龙也便要背上这个黑锅成为杀人凶手。前往赵乐寻找存储卡和“AN”的线索，已是分秒必争。

再度来到赵乐，这段时间的麻烦事，全因该地而起。如能平安地因该地而完结，那倒也不失为件美事。龙也苦笑了一下，开始四处翻找，期盼能获得蛛丝马迹。

相册里夹带的一张照片引起了龙也的注意，那是个美丽的女性，脸庞容姿似是日本与中东地区的混血，衣着华丽中透着轻佻，应该是夜店的陪酒女郎吧。由于她跟户田的关系极可能很不寻常，龙也立即向由理香询问此人的情报，得知了一家以混血女性为卖点的夜店。事情进行得“似乎”很顺利，只是龙也忘记了一件事情——还有龙之狂热的比赛等着他的。面对二冈嘲讽般的笑容和其部下黝黑的枪口，龙也知道自己必须先把这个“AN”和存储卡的事搁到一边了。

这次的对手是岛铁司，在世界中量级拳击比赛中未曾有一败，但因为视网膜脱落的缘故而不得不引退，离开赛场。就实力而言，岛铁司无疑又刷新了龙也之前的所有对手，但是雨宫泰山认为龙也有着足够的胜算。只要集中攻击岛铁司的头部，对方就会顾及伤情被动防守，从而产生破绽。龙也这时已经形成了自己的战斗哲学——堂堂正正战胜对手，尤其是对方是世界级的拳击冠军，与这样的格斗家作战，赛前、赛中和赛后都无比快乐兴奋。在击倒岛铁司的瞬间，龙也感到前所未有的充实，像是自己刚刚亲手完成了一项神圣的工作。

对于岛铁司来说，这是他第二次在龙之狂热的擂台上败北，两次都败得心服口服。这一次败给了龙也，前一次则正是败给了传说中的拳击手——乃木泰。“乃木……”岛铁司突然一声惊呼，表情恐怖得像看到了幽灵恶鬼。

乃木！乃木就在这里？龙也急忙转过身，端立在他眼前的，是再熟悉不过的导师雨宫泰山。

雨宫……现在应该称之为“乃木”了，轻描淡写地承认自己就是东城会的内鬼，与此同时，他又向龙也提出一个赌局：两个人在龙之狂热的擂台上正式较量一次，如果乃木赢了，龙也就要将内鬼的事情保密；如果龙也赢了，乃木就把所有的事情和盘托出。

龙也和乃木的比赛，同样也是两个在龙之狂热各自达成九连胜的传说斗士之间的较量。以精通所有格斗流派的乃木为敌，换做是以前的龙也必定会被困得无法出手。可是战斗的最末，倒在地上的却是乃木。在这个瞬间，龙也成为龙之狂热历史上第一个达成10连胜的选手，以自己的手获得了自由。

胜利的龙也立即逼迫乃木说出事情真相，姐姐冴子突然出现并高呼龙也令其助手。接下来，冴子说出了令人难以置信的真相：乃木泰居然是龙也的亲生父亲。

以世界拳王为目标努力的乃木曾有一个妻子和年幼的孩子，妻子名叫右京菜穗子，龙也的母亲。可是，菜穗子在“紫禁城”的放火事件里死亡，店铺的经营者金光夫妇也均葬身火海，于是乃木收养了金光的女儿，也就是冴子，成为龙也义理上的姐姐。遭遇此次变故，乃木不但失去了成为世界第一拳手的目标，更失去了生存的目的。他发誓向放火的凶手复仇，于是潜入与凶手有着莫大关系的东城会，为了利用警察的情报网，乃木作为警方的卧底不断出卖东城会的情报，这一切都是为了给妻子复仇。

龙也无法原谅眼前这个没能保护住母亲的男人。但他也深知乃木的为人，绝不会在杀死户田和九鬼后将罪行嫁祸给他人——真凶另有其人。另一方面，竹中成功地找到“AN”的真身，也就是陪酒女郎吉村杏奈。在接到竹中的联络后，龙也和乃木从二冈组的包围中杀出道路，前往户田藏匿存储卡的千年塔。

真相很快就将大白于天下，但计划15年前事件的幕后黑手也开始了最后的反扑。搜查一课的鹫尾被杀，不久后竹中也遭到袭击。龙也等人在千年塔的红酒瓶里找到的包含录音数据的存储卡，其内容正是15年前放火计划的真相。实行放火的人是加入东城会前的户田，指使户田这么做的，是与黑白两道都有莫大关系的筒井正俊。龙也正准备拨通竹中的电话，传达这一真相，没想到在电话接通后，那头响起的是筒井本人的声音。

筒井让护卫新城零司用手枪逼迫龙也交出存储卡，这个眼神早已深深地烙印在乃木的记忆中——筒井正是曾经在龙之狂热会场上乱入，一脚踢碎乃木腕骨的MASA。就是因为这次腕骨的折断推延了乃木的职业出道时间，后在正准备踏入世界排名时，“紫禁城”的一把大火令他永远失去妻子。对于乃木来说，已经再没有人跟他存在如此刻骨铭心的孽缘。此外，杀死户田的指使者虽是筒井，但实行者却是其身边被锻炼成杀人机器的新城。在龙也机敏地夺下新城的手枪后，形式发生逆转。但是与这些人的帐必须清算，龙也向新城发出一对一的挑战宣言，以存储卡的归属作为赌注。

千年塔的最顶层，被宿命拉扯到一起的男人们，开始了切断命运的旷世之战！





怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

日版 游戏原名 モンハン日记 ぽかぽかアイルー村

●重置采取运

在一天结束后进行存档，然后在早上起来的瞬间按L键查看采取运。如果不满意的话，就选择"存档→不存档→回到标题画面"，然后再次提取存档就可以重置采取运了。一直重复以上步骤直到出现自己满意的结果吧。

●暖洋洋点数的轻松赚取法

在"きれいな女王虫"任务中挑战クイーンランゴスタ的地图上有一棵可以采取到"メラメラナッツ"的树。只要不从クイーンランゴスタ身上剥取素材就可以无限进行采取。"メラメラナッツ"可以采取到99个，再加上"女王虫の尻尾"、"无限沸きランゴスタの甲壳"和"羽"，可以一次性入账约20000PP。



蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们

日版 游戏原名 BLUE ROSES ~妖精と青い瞳の战士たち~

隐藏人物ブリジット和ヒース的加入方法

●ブリジット

ボル成为同伴以后，当ロシェ篇中通过黄泉の原2，或是アリシア篇中经过一个对话剧情之后，街上会出现标示。

●ヒース

满足以下条件后，将在通过试炼の丘2之后在街上出现标示。

アリシア篇

将ブリジット练到LV15。

ロシェ篇

将ブリジット练到LV15。

在妖精会话中选择ブリジット2次。



英雄传说 零之轨迹

日版 游戏原名 英雄传说 零の轨迹

●简易的音乐鉴赏模式

在第3章之后，可以在マインツ的ベッカライ商店买到"导力コンポ"音响，之后会自动设置在ロイド的房间之中。调查它的话，房间内的音乐就会随机改变，可以作为简易的音乐鉴赏模式（走出房间后音乐会恢复）。

●大地图上的攻击

在大地图上，领队角色的等级如果超越敌人LV10以上，那么对其攻击2次就能不进入战斗直接消灭敌人。击倒敌人后获得的七曜石碎片会标记在左上角，但无法获得道具。另外领队角色的CP也会逐渐增长。适合用于节省战斗时间以及赚取七曜石碎片。

●成就"超绝秘技"的简易达成法

成就"超绝秘技"要求使用S必杀技无视行动顺序攻击100次。这里有一个简易的成就达成方法，大家可以尝试一下。

首先，让队伍4人的CP都达到100以上，保证任意一人都可以使用S必杀技。接着进入战斗，将敌人击倒。最重要的一点，在击倒敌人的瞬间立刻使用S必杀技。这样在战斗后，S BREAK的发动次数就会增加。

这个秘技的重点就在于玩家要非常确定能够在哪一击将敌人击倒，在发动攻击途中按住△待机，然后在敌人消失的途中发动S必杀技。这样一来S BREAK的次数就会增加，但不需要消耗CP值。

※注意在TEAMRUSH攻击时使用此秘技，偶尔会引发全员无法行动的BUG，注意存档。

●惨状的预兆

第4章终盘时，在ベルガード门与ミレイユ准尉或游击士スコット对话会查知到一点最终章即将出现的阴谋。

●成就"绚烂攻守"的达成法

成就"绚烂攻守"要求战斗奖励值达到3.0以上，如果在之前战斗中没有达成而后来进行回收的话，可以试试下面的方法。

首先将ランディ或者ロイド锻炼到能够一击击倒マインツ山道的"エイルゲミ"的强度。接着以奇袭攻击偷袭4个以上的エイルゲミ，留下1个敌人，对其余敌人使用TEAMRUSH。由于第一击就能打倒敌人，所以剩下的3个同伴的攻击全部会成为オーバーキル（考虑到MISS的因素在，敌人数量在7个以上最为保险）。接下来对剩下的敌人不断使用"クロノダウン"，给自己的队员使用"クロノドライブ"，然后不断使用道具，直到达成セブンラッシュ×9（我方队员连续行动7次×9）。

这样一来，オーバーキル×9加上セブンラッシュ×9就让奖励值达到2.8，接着只要达成アイテムラヴァー×2（使用6次道具）、ノーダメージ（无伤）或ノームーブ（无移动）任中一条就能完成3.0的战斗奖励值了。

●最终章的隐藏小剧情

在去医院之前先去教会参拜ロイド死去的哥哥的墓，会有小剧情发生。

●复制ノエル

在星见の塔，ノエル加入后，如果要返回则她会离队。此时将ノエル放到领队的位置，再让其离队。此后按○做出攻击，则会发现领队角色变成了ノエル进行攻击。

●对隐身的敌人造成伤害

正常情况下，当敌人使用ホロウスフィア时，不管是通常攻击还是特技都无法命中隐身的敌人。但是当除了隐身敌人外，场上还有其他敌人时，ヨシュア的辅助技能空牙绝影就能对其造成伤害。而当场上只有隐身敌人时，空牙绝影不起效果。

●关于离队角色的装备

当角色离队时，他身上除了武器外的所有的装备、结晶回路都会遗留下来，因此不用劳烦玩家去自己卸装备（想要留下武器的话则需要自己动手）。不过只是一时独自行动的话则不会留下装备。

●持续回复的利用方法

装备能够使角色在大地图上持续回复EP或HP的结晶回路（クオーツ）后，即使不四处走动也能进行回复。另外在剧情中也会发挥作用，出现剧情对话一直不按掉的话，最终能够达成全回复。对于连续战斗应该有一定的帮助。

●回避率100%

装备エヴァーグリーン之类的装备以及增加回避的结晶回路，让角色在回避率50%以上的状态进入战斗。接着吃下身かわしピザ或是忍耐プリン之类的料理让回避率达到100%，如此一来物理攻击就会被100%回避。接下来再装备上双鱼珠就能不受魔法伤害。结论就是除了属于回避无视攻击的S必杀技与隐身状态的攻击以外，所有招式都会被100%回避。即使是NIGHTMARE难度的最终BOSS也能一个人打倒。

●恶性BUG

在ベルガード门的宿屋，从接待处的后面进入柜台内侧的话，将会无法再走出来。如果不幸在这个时候存档，最惨的情况只能重新开始游戏。这里请千万注意不要因为一时好奇而悔恨……



幻想传说 换装迷宫X

日版 游戏原名 テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX

●特典密码

在《换装迷宫X》的主菜单中，可以选择输入特殊密码图案来获得服装、称号或道具。



内容	密码
万能包丁α	
Jの雕像(收集品)	
イエローカード(收集品)	
ブラウンカード(收集品)	
ピコピコナイフ	
スプーン	
ウィングドブーツ	
オロチ(换装)	
大魔术师(换装)	
アスベル(换装)	
ワンダーモモ(换装)	
克雷斯称号“マッハせいねん”	
敏特称号“きよきおとめ”	
库拉斯称号“しりにしかれマン”	
阿琪称号“ゆめみるおとめ”	
切斯塔称号“げきマッハやろう”	
铃称号“じきとうりょう”	
レモングミ×3	
パイングミ×3	
ミックスグミ×3、スペシャルグミ×3	
レッドセージ×2	
レッドラベンダー×2	
レッドベルベーヌ×2	
レッドカモミール×2	
レッドバジル×2	
スペシャルグミ×3	

●战斗难度对于敌人能力的补正影响

游戏中可以选择三个难度，二周目以后还会追加第四种“UNKNOWN”难度。各难度对于敌人能力值的影响见下表：

难度	HP	攻击力	防御力	咏唱速度	攻击速度
EASY	×0.8	×0.8	×1.0	×1.0	×1.0
NORMAL	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0
HARD	×1.35	×1.2	×1.0	×1.0	×1.0
UNKNOWN	×2.0	×1.5	×1.0	×1.0	×1.0

●赚取战斗回数

首先将迪奥配置在队伍的最前端，换装为盗术系的マスカレイド，在×键上装备ライジングアサルト。接着前往きらめきの塔2阶，遇敌后连打×键就能结束战斗。最快时间仅为0.56秒。不过这个方法如果攻击力不够一击将敌人打倒的话就会失去效率，因此要先提升到一定等级。

●赚取经验值与CP

本条秘技仅限定于2周目之后。迷宫选择“审理の晶谷”或是“追忆の歪み”，难度锁定为“UNKNOWN”。操纵角色选择“苍き水流の女杰”，然后连发“水蛇连咬”，几乎任何杂兵都抗不过10秒。由于几乎不受伤害，因此迪奥与梅尔可以装上デモンズシール来增加经验。

●赚取GRADE点数

迷宫推荐在超古代都市トール，敌人为プロトタイプ，难度为EASY。

事前准备：迪奥换装为カイト，技能装备“1ダメージ”、“クールマインド”和“ADキャンセラー”。梅尔如果能使用魔术系的秘奥义则换装为魔术系，否则就换装为天海春香，技能装备“エンドレスパレード”、“EBGリジェネ”和“Bオーバーボーナス G”，装备“マインドマーク”。”梅尔进入战斗后立刻可以发动OB，作战指令中设定全员的攻击行动为“待机しろ”。

过程：用カイト的特技“一双燕返し”一直打到1420～1430hits左右，在hits没消失之前快速切换到梅尔，快速发动OB，使用秘奥义（不能用ビッグバン），这样GRADE就有20，加上BONUS GRADE共有80左右。

备注：从第二次开始，在前面赚取连击数的时间内，梅尔的EBG槽就能逐渐回复到能发动OB的量，因此完全无消耗。プロトタイプ在一个区域有8个，一次就能赚取GRADE800左右，操作并不复杂，值得尝试。

●在圣气瓶状态下捕获魔物

通常在使用圣气瓶时，可捕获的红色魔物都会逃走，就算追上去触碰到也会直接穿透过去。但实际上将其逼到墙角然后持续触碰状态几秒钟，就能顺利进入战斗画面。另外对魔物连续发射ソーサラーリング也能够进入战斗画面。这个方法对于想要避免杂兵战，但同时也要捕获魔兽的玩家来说是个福音。

●会变化的秘奥义

杀剧舞荒剑

在发动中顺序按下○、×、○、×、□、○、○、□，成功之后会听到微弱的效果音。秘奥义的威力会上升，最后的火炎会变大。

冥空斩翔剑

切入特写画面的时候按住○×□不放，台词将会变化。

兇雷也

发动后定有5%的几率失败。

连波女雨缠

在ダオス城对ダオス战时使用，除了最后的台词以外都不会念出来。

●与BOSS的连续战斗

在BOSS战前的剧情如果没有按START键跳过的话，在出现勋章取得画面之后按下START键。选择“はい”将会跳过剧情，再次进行BOSS战。可以取得两分勋章。不过需要注意的是：根据按下START键的时机，也有可能不会出现跳过剧情的选项，还会变得无法操作，所以在尝试前请务必要存档。

核石之王

日版 游戏原名 LORD of ARCANA

●活用究极召唤

究极召唤是在魔力槽加满时可以使用的招式，在释放过程中可以按方向键进行回避取消，可以用来取消攻击中或是被吹飞时玩家无法移动的状态并进行回避。用以防止敌人的追加攻击以及取消自己的连技都非常好用。

●金钱赚取

在Chapter5的“湿原の泥团子”任务中，将出现在1区和2区的ミミック打倒会掉落血结晶（1500）与紫云母（500），加上任务报酬，几分钟内就可以赚取2820。算是不错的赚钱方式。

●赚取武器经验值

以史莱姆作为目标，在其倒下之前一直持续攻击，倒下后停止攻击。如此反复，10分钟就能赚取约10000的武器经验值。



GAMERS GUIDE

2010年冬季大作推荐

统计时段
2010年11月
~
2011年2月

游戏名一览

皇家骑士团 命运之轮
半罪少女
武装之心
王国 一骑当千之剑
口若悬河 希望学园与绝望高中生
泪洒三重冠 花冠大地 携带版
怪物猎人 携带版 3rd
泪洒三重冠 阿瓦隆之谜 携带版
光明之心
寄生前夜 第三个生日
Persona2 罪
异世纪传说 携带版
喧哗番长5 汉之法则
王国之心 梦中诞生 最终混合版
维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言
付丧神物语
圣诞之吻 收藏版
战场的女武神3
勇者30 2nd
梦幻之星携带版2 无限

导读

期待度以游戏的系列口碑、售前情报为基准，部分旧作的移植版则参考了原作素质和新增要素，个别已发售、但值得推荐的大作无编辑的“个人期待”项。一些游戏的官方封面图尚未确定，以“封面待定”表示。

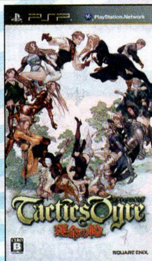
期待度 S 备受期待，值得所有PSP玩家一试
期待度 A 素质优秀，是该类型游戏中不可多得的佳作
期待度 B 素质良好，有个性化的闪光点

推荐年龄图标注释

CERO A 全年龄推荐	CERO B 推荐12岁以上
CERO C 推荐15岁以上	CERO D 推荐17岁以上
CERO Z 推荐18岁以上	CERO 教育用软件

已发售 皇家骑士团 命运之轮（タクティクスオウガ 运命の轮）

◆Square Enix◆S・RPG
◆5980日元
CERO B 12才以上対象 推荐度 A

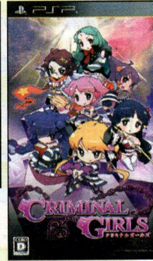
内容：本作为松野泰己复出后打造的《皇家骑士团2》的移植作，是一款正统的中世纪风格战棋游戏。在原作基础上新增剧本和角色，加入的命运之轮系统让玩家可以在战场和剧情路线上任意跳跃。

魅力点：被不少玩家誉为“S・RPG最高作”的《皇骑2》，其战斗系统和育成系统均令人欲罢不能。不仅职业丰富，地形效果也相当细化。命运之轮系统减少了玩家的重复劳动，可以不用新开游戏就体验全路线的剧情，厚重的历史观带你完全领略剑与魔法世界的魅力。

预定2010年11月18日 半罪少女（クリミナルガールズ）

◆日本一Software◆RPG
◆6090日元
CERO D 17才以上対象 期待度 B





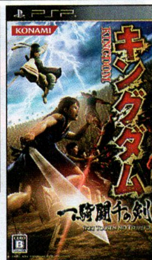
内容：在人界犯下罪过后死去的人类，在地狱被称为“半罪人”，并被囚禁于“地狱之塔”中。本作将由身为地狱指导教官的主人公，带领个性各异的7名半罪少女，攀爬地狱之塔，净化她们的罪孽，最终让她们在人间复活。

魅力点：作为提升少女行动指令种类、增加战术选择幅度、提高角色基础能力与增进跟女性角色感情的“惩戒”系统无疑是最重要的卖点。

个人期待：游戏必定有不少“擦边球”。不过与其着重于这方面，更希望厂商多下功夫完善角色的个人剧情。战斗系统不太容易灵活把握，祈祷能有亮点。

预定2010年11月18日 王国 一骑当千之剑（キングダム 一骑斗千の剑）

◆Konami◆ACT
◆5250日元
CERO B 12才以上対象 期待度 B

内容：本作由原泰久的漫画《王国》改编，游戏的时代背景为中国的春秋战国时期。主角信一直怀揣着获取武名成为大将军的梦想，而与嬴政的偶然相遇改变了他的命运，从此他仗剑在乱世杀开了属于自己的一片天空。

魅力点：1名伍长率领4名士兵的团队作战是游戏的特点，不同的阵型能使出各具特色的绝招，而超过100名的登场角色也需要玩家慢慢培养。

个人期待：作为一款“无双类”游戏，团队作战和阵型系统是本作的最大看点，对于原作漫画中知名场面的再现也很值得玩家期待。

预定2010年11月25日 口若悬河 希望学园与绝望高中生（ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生）

◆Spike◆AVG
◆5229日元
CERO D 17才以上対象 期待度 B





内容：一款系统独特的原创AVG，玩家要扮演精英学校的一名普通学生，通过推理解决杀人事件，以找出真凶和顺利从学园毕业为目标。推理部分加入射击动作要素，各种论据都会成为攻击对方言语破绽的弹丸。

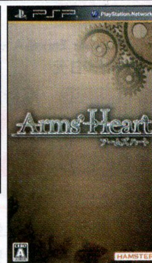
魅力点：强大声优阵；推理系统独特；画面气氛卡通而不失紧张感；唇枪舌剑的辩论场面；“欺诈游戏”式的谜题设计。

个人期待：此类游戏最期待的莫过于剧情和谜题，另外设定中所有的学生都具有某一方面的特长，希望可以在游戏中良好地体现出来。

预定2010年11月25日

武装之心 (Arm's Heart)

◆Hamster◆RPG
◆5229日元
CERO A 全年龄对象
期待度 B

内容：游戏的世界观略显阴暗，在城寨国家莫尔达理亚，犯罪犹如传染病一般滋生蔓延着，人们只能怀揣恐怖和猜疑之心惶惶不可终日。而本作的主角杰纳是一名忘却了正义、舍弃了仁义、只为追求欲望而作战的黑暗英雄。
魅力点："振鸣齿轮"是本作系统的核心，除了关系到战斗中攻击威力的大小和成败外，利用在迷宫中得到的点数和部件还可以对齿轮进行组合强化。
个人期待：振鸣齿轮与"《影之心》系列"的审判之轮颇为相似，而通过培养人造人来习得技能的设定也很新颖。期待在黑暗的世界观下本作的剧情能够出彩！

预定2010年11月25日

泪洒三重冠 花冠的大地 携带版 (ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 PORTABLE)

◆Aquaplus◆A・RPG
◆5040
CERO B 12才以上対象
期待度 B

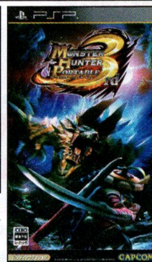



内容：由十二名精灵创造的世界在时代的长河中不断更迭，漫无止境地周而复始。当魔王从千年的沉睡中苏醒，等待万物诸生的却并非灾厄，而是一段以不屈的抗争迎来的新生。这片花冠的大地之上，命运的齿轮缓缓开启了黎明的新章。
魅力点：爽快的战斗、华丽的技能都是游戏的看点，高难度下对战术的把握有非常高的要求，人设、剧情、音乐都达到了非常高的标准。
个人期待：由于是移植作品，这里只希望游戏能有更多PSP版的原创要素，增加剧情、增加CG、增加关卡、增加结局这些都可以有。

预定2010年12月1日

怪物猎人 携带版 3rd (モンスターハンターポータブル 3rd)

◆Capcom◆ACT
◆5800日元
CERO C 15才以上対象
期待度 S

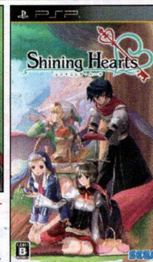



内容：大人气狩猎动作游戏"《MHP》系列"的最新作，在游戏中玩家化身为猎人，以完成任务为目的，在各种自然环境对阵各种巨大怪物。
魅力点：新地图、新怪物、新装备值得每位猎人期待，并且从《MH3》过渡到《MHP3》后，双剑、铳枪以及狩猎笛等武器的回归也是一大看点。
个人期待：没有了海战后，官方势必会加入许多新陆地怪物以填补海龙种的空缺，期望这次能丰富怪物种类，而不只是换了一种颜色的亚种。

预定2010年12月16日

光明之心 (シャイニング・ハーツ)

◆SEGA◆RPG
◆6279日元
CERO B 12才以上対象
期待度 A

内容：SEGA"《光明》系列"的正统续作RPG。在边境之岛维因达利亚上的魔法面包屋工作的少年剑士里克，与失去心灵的少女辉夜相遇了。击退袭来的敌人，帮助少女取回心灵之际，心门将被打开，世界之谜就此展现。
魅力点：Tony的人设无疑是一大卖点。利用"心"这一要素进行剧情发展与战斗都是比较新颖的系统。声优阵容也极其豪华，值得所有恋声癖期待。
个人期待：自由选择中意的同伴出战是必定的，因此关于该角色的个人剧本希望能尽可能地充实，完全展现出角色魅力。另外战斗系统希望不要拖沓。

预定2010年12月16日

泪洒三重冠 阿瓦隆之谜 携带版 (ティアーズ・トゥ・ティアラ外 画アヴァロンの謎-PORTABLE)

◆Aquaplus◆S・RPG
◆3990日元
CERO C 15才以上対象
期待度 B

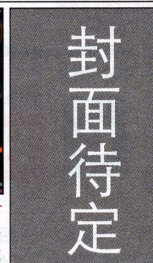



内容：移植自PS3同名作，人设为美少女游戏风格，流程由文字对话的AVG部分和地图上移动的S・RPG部分构成。新增比原作HARD更高的DEVIL难度，并根据PSP的机能追加了新要素。
魅力点：可使用四名人气新角色；强大的声优阵；华丽精致的画面；战棋部分的挑战性进一步提升；初回特典很厚道。
个人期待：作为一款大部分要素均已知的移植作，能期待的空间并不大。希望战斗平衡性能有进一步的提升，新角色不要在剧情上喧宾夺主。

预定2010年12月22日

寄生前夜 第三个生日 (The 3rd Birthday)

◆Square Enix◆A・RPG
◆售价未定
推荐年龄未定
期待度 A



封面待定

内容："《寄生前夜》系列"最新作，可操纵阿雅使用各种武器打倒来自未来的扭曲者。游戏拥有很强的射击要素，同时加入爆衣系统，阿雅承受的伤害越多，衣服的破损度也会相应提高。
魅力点：各种换装、各种武器将阿雅的个人魅力和系统魅力提升至最高，阿雅的性格变化也是值得在游戏中探究的一大要点。
个人期待：作为熟女的阿雅向玩家献一下媚本无伤大雅，希望制作方不要把重心全部压在这点上，而忽略了其他游戏要素。

预定2010年冬

Persona2 罪 (ペルソナ2 罪)

◆Atlus◆RPG
◆售价未定
推荐年龄未定
期待度 A



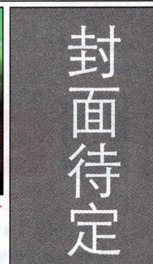
封面待定

内容：本作是"《Persona》系列"第二作的前篇——《罪》历经11年后再度回归的复刻作品。秉承系列一贯的校园风格，周防达哉与一干高中生将辗转于珠间琉市，探求"流言不断化为现实"的异变的真相。
魅力点：各persona的外观和能力都能激起玩家的收集欲，剧情富有深度，能够自由选择旧版或新版音乐也极大地体贴了老玩家。
个人期待：系统和画面不妨与时俱进，带给新老玩家更舒适的游戏体验。风格方面，还是希望本作能保留自身的特色和氛围，不要杂糅进过多的商业元素。

预定2011年1月13日

异世纪传说 携带版 (アナザーセンチュリーズエピソード ポータブル)

◆NBGI◆ACT
◆6279日元
推荐年龄未定
期待度 A



封面待定

内容：号称"动作版《机战》"的《异世纪》最新作，玩家可操纵各种熟悉的机体驰骋长空大地，通过华丽的动作和必杀技打倒敌机。为配合掌机机能改为任务制，并允许多人协力作战，在联机要素上有所增强。
魅力点：各种华丽的机体，热血的战斗场面和台词，加入《高达00》、《独角兽》等新作的机体，系统的变化为联机提升了很大乐趣。
个人期待：狩猎游戏玩多了会禁不住对"刷刷刷"产生感情，本作如果能将收集要素安排得很厚道，仅一台新安洲就能让本人很满足了。

预定2011年1月20日 维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言（ヴィーナス&ブレイブス～魔女と女神と滅びの予言～）

◆NBGI◆S・RPG
◆5229日元
推荐年龄 未定
期待度 A



封面待定

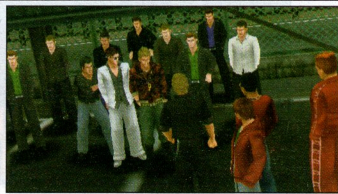
内容：本作是2003年在PS2平台发售的同名游戏的移植版，系统则沿袭自前作《7 莫尔莫斯骑兵队》。游戏讲述的是拥有不老不死之身的布拉德率领骑士团，在长达百年的时间里辗转各地对抗"预言之魔物"的故事。

魅力点：跨越百年的战争，玩家需要经历与同伴的生离死别。独具特色的战斗系统以及丰富的职业特性是本作的魅力所在，合理培养同伴间的情感让战斗力得以延续则是通关的关键。

个人期待：从"《传说》系列"中乱入而来的角色们的职业和能力令人期待，如果游戏能配合掌机的特性调整一下S/L方式相信会更加迎合大众。

预定2011年1月27日 喧哗番长5 汉之法则（喧嘩番長5 漢の法則）

◆Spike◆A・AVG
◆5229日元
推荐年龄 未定
期待度 B



封面待定

内容：在学生中相当有人气的"《喧哗番长》系列"最新作，游戏讲述的是刚刚转到鹤目高校的主人公成濑直人卷入到一场阿弥浜沿线5所学校恶势力的权力之争中，最终靠双拳打败所有的对手，称霸阿弥浜沿线的青春热血故事。

魅力点：高自由度以及校园题材让学生玩家们更有代入感，场景的扩大和对手的增加让游戏的耐玩度更高，融合了前几作经典系统的本作将更加精炼。

个人期待：既然是描述校园生活，除了打斗之外应该加入更多和谐的校园生活内容，如果能有下课抢面包、屋顶偶遇美女、身体不舒服被送往保健室等剧情就再好不过了。

预定2011年1月27日 圣诞之吻 收藏版（エビコレ+ アマガミ）

◆角川Games◆AVG
◆5040日元
CERO C 15才以上対象
期待度 B





内容：PS2上大受欢迎的虚拟恋爱AVG移植加强作。主人公是一个对圣诞节有阴影的高二学生，在11月底终于下定决心要与喜欢的女孩子一起度过圣诞节。游戏讲述的便是离圣诞节的一个月内，成功打动女孩子心扉的故事。

魅力点：原作的素质在AVG中本已出类拔萃，而作为"收藏版"，各方面更是进行了人性化的改进。新增的"温暖麻将"迷你游戏甚至还自带剧本，足见诚意。

个人期待：收藏版中对话模式可以进行再生的改动非常好。而这个版本最大的卖点"温暖麻将"则希望能有足够的语音来炒热气氛，且不能失去爽快感。

预定2011年2月10日 勇者30 2nd（勇者30 SECOND）

◆MMV◆RPG
◆4980日元
CERO A 全年齢対象
期待度 A





内容：超高速RPG《勇者30》的续作，游戏采用了RPG中很少的关卡制，玩家扮演的勇者需在30秒完成打怪升级、赚钱买装备等步骤，并最终打倒每关的魔王。

魅力点：5个剧本、90多个关卡势必会为玩家带来一场波澜壮阔的冒险，加入了编辑模式后玩家也能根据自己的想法制作关卡。

个人期待：希望新作能加入语音以增加角色魅力以及代入感，系统方面，可以借鉴其他同类型游戏，加入职业或技能等要素丰富游戏内容。

预定2011年1月20日 王国之心 梦中诞生 最终混合版（KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX）

◆Square Enix◆A・RPG
◆6090日元
推荐年龄 未定
期待度 A



封面待定

内容：基于《梦中诞生》美版移植，并加入全英语语音、秘密章节、迷你游戏、连携技等新要素。玩家要操纵三名角色，分别以他们为主角辗转于迪士尼的众多童话王国，从各个角度了解剧情的全貌。

魅力点：每个迪士尼王国均特征明显，解谜和战斗都富有作品特色；战斗和成长的自由度高，玩起来非常爽快；附带《异说 012 最终幻想》的特典码。

个人期待：原作本就无刺可挑，希望新增剧情能在长度和质量上有所保证。专门追加的BOSS战模式应该会促使不少极限视频诞生。

预定2011年1月27日 付丧神物语（つくものがたり）

◆Furyu◆RPG
◆6090日元
推荐年龄 未定
期待度 A



封面待定

内容：经典的探索型RPG。因为偶然的事故而变得能看见妖怪的主人公石神优斗，加入了修艺馆高校的对妖怪机构"妖对策室"，通过召唤并运用"付丧神"的力量，与拥有同样能力的伙伴们一起解决发生在现代的各种妖怪作祟事件。

魅力点：有关日本古代妖怪的参与应该能提起相关爱好者们的兴趣，而且也算是学院生活剧。最重要的是异常强大的声优阵容，绝对不容错过。

个人期待：运用召唤"付丧神"的战斗系统希望能含有战术解谜成分而非单纯的相生相克。另外最好是下血本来个全程语音而并非关键时刻嘀咕两句。

预定2011年1月27日 战场的女武神3（战场のヴァルキュリア3）

◆SEGA◆S・RPG
◆6279日元
CERO B 12才以上対象
期待度 A





内容："《战场的女武神》系列"掌机平台第二款正统作品，是融合多种动作要素的战棋游戏。本作以帝国无名军队的克鲁特为主角，讲述备受蔑视的他们在里舞台改变默默改变历史的辉煌战斗。

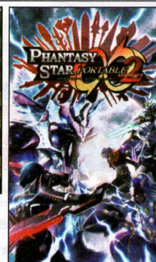
魅力点：角色加入技能系统，个性更为鲜明；强大的OP和声优阵容；主视点移动和半即时作战良好再现了战争氛围。

个人期待：希望各职业的平衡性进一步加强，二代的剧情略显平淡，厂商若能把无名部队诠释得当，令剧情有所提升就更好了。

预定2011年2月24日 梦幻之星携带版2 无限（ファンタシースターポータブル2 インフィニティ）

◆SEGA◆RPG
◆5040日元
CERO B 12才以上対象
期待度 A





内容：不朽名作"《梦幻之星》系列"最新作，同时也是《梦幻之星在线》10周年纪念作品。玩家将化身民间军事公司"微翼"的一员，与同伴们一起再次面对席卷格拉尔太阳系的危机。异变新种族"暗人类"之谜也将逐渐揭开。

魅力点：追加的新种族令人期待。另外无限生成的自创任务、流行的转生系统，以及回归《PSO》时代的可视大厅和经典怪物都是亮点。

个人期待：新种族"暗人类"的平衡性调整，希望不会过强导致角色选择单一化。新人类法系职业的前期战斗力不要再跟以前一样悲剧。

PSP

NEW GAME RELEASE SCHEDULE
游戏综合发售表

PlayStation Portable					
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年11月					
11日	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 运命の轮	Square Enix	S·RPG	5980日元
11日	恋爱番长 人生苦短、恋爱吧少女！爱即力量	恋爱番长 命短し、恋せよ乙女！Love is Power	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	半罪少女	クリミナルガールズ	日本一Software	RPG	6090日元
18日	世界足球 胜利十一人2011	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	Konami	SPG	4980日元
18日	必胜柏青哥、柏青嫂攻略系列 携带版Vol.2 CR新世纪福音战士 初始福音	必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Portable Vol.2 CRエヴァンゲリヲン～始まりの福音～	D3 Publisher	ETC	6090日元
25日	武装之心	アームズハート	Hamster	RPG	5229日元
25日	口若悬河 希望学园与绝望高中生	ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生	Spike	AVG	5229日元
25日	王国 一骑当千之剑	キングダム 一骑当千の剑	Konami	ACT	5250日元
25日	真·恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 蜀篇	真·恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 蜀编	Yeti	AVG	6825日元
25日	泪洒三重冠 花冠的大地 携带版	ティアーズ·トゥ·ティアラ 花冠の大地 PORTABLE	Aquaplus	S·RPG	5040日元
25日	维新恋华 龙马外传	维新恋华 龙马外传	D3 Publisher	AVG	5040日元
25日	Little Busters！修改版	リトルバスターズ！Converted Edition	Prototype	AVG	6090日元
2010年12月					
1日	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	5800日元
2日	假面骑士 巅峰英雄 OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	ACT	6090日元
9日	彩笔之铃 再续	ぱすてるチャイムContinue	5pb.	AVG	6090日元
16日	光明之心	シャイニング·ハーツ	SEGA	RPG	6279日元
16日	泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版	ティアーズ·トゥ·ティアラ外传 アヴァロンの谜 PORTABLE	Aquaplus	S·RPG	3990日元
16日	侦探歌剧 少女福尔摩斯	探侦オペラ ミルキィホームズ	Bushiroad	AVG	5229日元
22日	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A·RPG	售价未定
22日	遥远的时空中4 爱藏版	遥かなる时空の中で4 爱藏版	Koei Tecmo Games	AVG	5544日元
23日	AKB1/48 星恋之梦	AKB1/48 アイドルと恋したら……	NBGI	AVG	5229日元
23日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	AVG	6090日元
23日	咎狗之血 真实之血 携带版	咎犬の血True Blood Portable	角川书店	AVG	售价未定
未定	锻冶师 双翼	カヌチ 二つの翼	Idea Factory	AVG	7140日元
2010年冬					
未定	御姐武戏 特别版（暂名）	お　チャンバラSPECIAL（暂名）	D3 Publisher	ACT	售价未定
未定	Persona2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	RPG	售价未定
2011年1月					
13日	异世纪传说 携带版	アナザーセンチュリーズエピソード ポータブル	NBGI	ACT	6279日元
20日	维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言	ヴィーナス&ブレイブス 魔女と女神と灭びの予言	NBGI	S·RPG	5229日元
20日	王国之心 梦中诞生 最终混合版	KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX	Square Enix	A·RPG	6090日元
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+アマガミ	角川Games	AVG	5040日元
27日	战场的女武神3	战场のヴァルキュリア3	SEGA	S·RPG	6279日元
27日	付丧神物语	つくものがたり	Furyu	RPG	6090日元
27日	魔法禁书目录	とある魔术の禁书目录	Ascii Media Works	FTG	6279日元
27日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版	俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポータブル	NBGI	AVG	6804日元
27日	喧哗番长5 汉之法则	喧哗番长5 汉の法则	Spike	ACT	5229日元
27日	混沌思绪 热恋亲亲	カオスヘッド らぶChu☆Chu！	5pb.	AVG	5040日元
2011年2月					
10日	勇者30 2nd	勇者30 2nd	MMV	RPG	4980日元
24日	梦幻之星 携带版2 无限	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	SEGA	RPG	5040日元
24日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	TAB	6279日元
24日	遥远的时空中5	遥かなる时空の中で5	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
2011年3月					
17日	纸盒战机	ダンボール战机	Level—5	RPG	售价未定
2011年春					
未定	异说 012 最终幻想	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定
发售日未定					
未定	死神在背后	うしろ	Level—5	RPG	售价未定
未定	啪嗒嘭3（暂名）	パタポン3（暂名）	SCEJ	MUG	售价未定
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギトXIII	Square Enix	RPG	售价未定

掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

PSP专辑 VOL.11

PSP SPECIAL

特别企划

蝴蝶之梦

Persona系列回顾·Persona2世界观介绍

PSP足球游戏大盘点

皇牌空战X2 现实战机白皮书

狩猎时代

缭乱博物馆

2010年PSP 限定主机、周边特典精选

典藏攻略

黑豹 如龙新章

皇牌空战X2 联合突击

核石之王

英雄传说 零之轨迹

战神 斯巴达幽灵

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

劲作主打星

寄生前夜 第三个生日

怪物猎人 携带版 3rd

业界声音

异说 012 最终幻想

特稿

苹果霸权下的 索尼圣战

上手指南

职业进化足球 2011

NBA 2K11

FIFA 11

噬神者 爆裂

玩转PSP

PSP全面破解指南

PSP软件群英会——记忆棒必备软件特辑

新旧抉择——PSP全面导购指南

ISBN 978-7-89476-553-6



本手册随盘附赠不能单独销售

光盘定价：28元



